

5. ELEKTRONIKUS TANANYAGOK MEDIÁLIS ELEMEI II. MOZGÓKÉPSZERKESZTÉS

5.1 A LECKE CÉLJA ÉS TARTALMA

Ebben a leckében betekintést nyerünk a mozgókép nyelvezetének kialakulásába. Megismerjük a mozgókép legelemibb kifejezőeszközeit, valamint a digitalizálás és a másolás folyamatát és a vágóprogramok használatát. Ezek mellett pedig célunk annak megértetése, hogy a filmkészítés egy kollektív alkotótevékenység.

Tartalom:

- A mozgókép nyelvezetének kialakulása
- A plánok
- A kameramozgások
- A gépállások
- A kompozíció
- A mű születése – előkészítés, forgatás és utómunka
- A digitális videoszerkesztés
- Az Adobe Premier CS4 használata

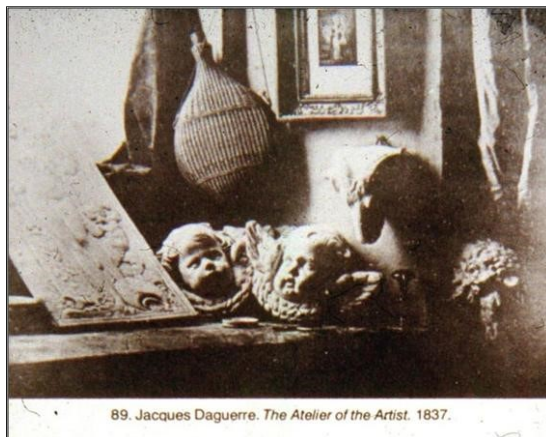
5.2 A MOZGÓKÉP NYELVEZETÉNEK KIALAKULÁSA

Ha a művek létrehozásának feltételrendszerében hasonlóságok mutathatók ki, akkor a művek is hasonlóságot fognak mutatni. Például a fotózás esetében kezdetben az expozíciós idő nagyon hosszú volt. Az első fotó nyolc órás expozíciós idővel készült, de ez később is több perc volt, minek következtében nem volt lehetséges a pillanat töredékének megörökítése, így pl. egy portré elkészítése alkalmával a modellnek sokáig merev pózban kellett maradnia. Ez azzal járt, hogy a kezdeti fotográfiák megjelenésükben a festményekre hasonlítottak.



55. kép *Portré*

A festmények sem egy pillanat alatt készülnek el, a modellnek sokszor napokig kell ugyanabban a pózban modellet ülnie, állnia, hogy a kép rögzítése megtörténjen, a festő megfesse a látványt.



56. kép *Csendélet*

Ez a jelenség filmek esetében sincs másképp. A film születéskor a filmnek még nem alakulhatott ki a saját formanyelve. A filmezés kezdetekor a kamerák kezdetlegesebbek voltak, nem rendelkeztek a ma már megszokottnak tekinthető szolgáltatásokkal. A kamerák nem voltak képesek közelképet mutatni, kicsi volt a mélységélességük, nem tudtak közelíteni, távolítani, a kezdetleges állványokkal nem lehetett szép kameramozgásokat megvalósítani, ennek következtében egy adott távolságról az álló kamera képe hasonló volt a színházakban látottakhoz. A film vetítése során lényegében adott távolságról készült felvételeket látott a befogadó, hasonlóan a színházhoz, ahol a képet szintén adott távolságról látjuk, nincs közelkép, kameramozgás.

Viszont egy új művészeti terület születése pillanatában is felfedezhetők azok a lehetőségek, amelyek tudatosulásával megteremtődhet az új formanyelv, amely alapján elválhat a rokon művészeti területektől. Ugyan hasonlóságok mutathatók ki a színház és a film idő és térkezelésében, alkalmazzák az idő- és térsűrítést. (Megjegyzendő, hogy az irodalmi művekkel is kimutatható ez a hasonlóság.) Mind a két esetben akár több év, több helyszín belesűríthető néhány órába, de a film esetében ezek a sűrítések sokkal gyorsabban, folyamatosabban valósíthatók meg. Hasonló továbbá a tartalom tagolása is. A színműben és a filmben is az egész kisebb egységekre oszlik: felvonások, helyszínek, jelenetek. Ez szintén jellemző az irodalmi művekre, de lényegében a zeneművekre is.

A montázs révén a tartalmi részek hatása, rendeltetése alakítható. A montázs segítségével létrehozhatók akár asszociációs kapcsolatok is. Ez sem előzmény nélküli, mert egy zene vagy irodalmi műben is jelentkezhet ez a hatás.

Talán kijelenthető, nem véletlen, hogy az elsők közül az egyik legismertebb filmes, Georges Méliés is színházi szakember volt korábban. Ő fikciós filmeket készített, szemben a Lumiére testvérekkel (Auguste Lumière, Louis Lumière) akik eseményeket rögzítettek leginkább. Innen eredeztethető a filmművészet két nagy területe: a fikciós film (kitalált történeten alapuló) és a nem fikciós film (a valóság eseményein alapuló).

57. kép *Lumière fivérek és Meliès*

Láttuk, hogy a filmben rejlő formanyelvi sajátosságok zöme, mint lehetőség, már a filmezés kezdetén is felismerhetők, de a kamerák technikai fejlődéséhez köthető az igazi film formanyelvi gazdagodás. Ezek: a plánok, kicsit később a kameramozgások, és a fotózásból is ismert különböző gépállások, komponálási módok, játék a mélységelességgel és mindezekhez társult a montázs.

5.3 A PLÁNOK

A plánokat nem csak a filmművészet használja, ismertek a fotózásban is. A plánokat a szerint különböztetjük meg, hogy a látványból mennyit mutat a kamera. A plánok alkalmazása annak ismeretében történik, hogy milyen jelentést szánunk az adott filmrészletnek.

A nagytotál leginkább egy helyszín beazonosítására szolgál. Nagyon gyakran kezdődik vagy végződik így a film. A néző a nagytotál kép láttán távol van az eseményektől, viszont a térbeli viszonyok jól ábrázolhatók így.

58. kép *Nagytotál (Zolnay Pál: Fotográfia, 1972)*

A totálban még mindig egy nagyobb egységre figyelünk, de a szereplők zöme beazonosíthatóvá válik. A szereplők egymáshoz való viszonya és a térbeli viszonyok még jól beazonosíthatók.



59. kép *Totál* (Sára Sándor: *Holnap lesz fácán*, 1974)

A kistotálban az adott szereplők egész karaktere kerül kiemelésre a környezethez való térbeli viszonyuk már a részletek felé mutat.



60. kép *Kistotál* (Mészáros Márta: *Napló gyermekeimnek*, 1982)

A közeli alkalmazása estében egyre inkább megszűnik a térbeli orientáció lehetősége, a képen a távolabbról nem látható részletek dominálnak.



61. kép *Amerikai totál*



62. kép *Premierplán (Robert Wiene: Dr. Caligari, 1920)*



63. kép *Alfred Hitchcock: Psycho (1960)*

A superközeliben úgy látunk valamit, ahogy normál esetben az átlagember nem, bekerülünk a szereplő intim terébe. Minden térbeli orientációs lehetőség eltűnik, a mutatott részletet a néző kapcsolja az egészhez.

5.4 A KAMERAMOZGÁSOK

Kameramozgások a figyelem irányítását, a jelentések összekapcsolását szolgáló megoldások anélkül, hogy a felvétel megszakadna. Általában ezért kell a kameramozgásokat álló képpel kezdenünk, majd elvégezzük a kameramozgást és álló képpel befejeznünk, mert a befogadónak így van ideje a kameramozgás indításakor és a befejezéskor mutatott kép jelentésének értelmezésére. A kameramozgásnak két fajtája létezik: a kétdimenziós mozgás és a háromdimenziós mozgás.

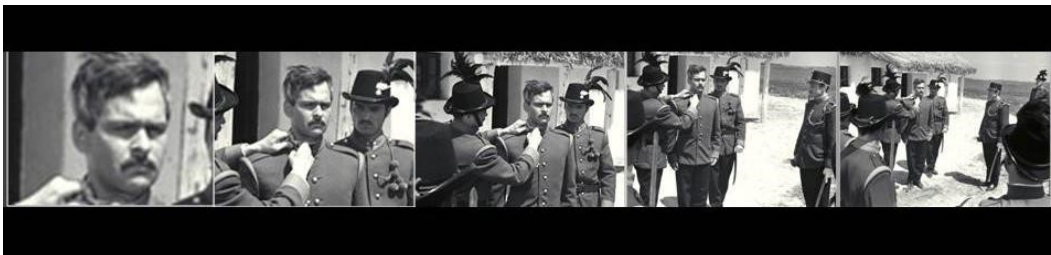
5.4.1 Kétdimenziós kameramozgások

A svenk vagy pásztázás, panorámázás az a kameramozgás, amikor a kamera valamelyik tengelye körül elfordul. A svenk alkalmazásának több oka lehet: követjük valakinek, valaminek a mozgását, vagy bemutatunk egy helyszínt. A svenk rendszerint állóképből indul, állóképbe érkezik, közben olyan sebességgel mozog, hogy a látvány befogadható legyen. Az alábbi egy kitalált példa, Jancsó Miklós: Szegénylegények c. (1965) filmjének egy jelenetét használja fel. Jelentése lehet az, hogy a rabok esznek, egy közülük (Rózsa Sándor) izgatott, valamin töri a fejét.



64. kép *A svenk összeköt két tartalmat*

A zoomolás azóta létezik, amióta megjelentek a változtatható gyújtótávolságú (varió, gumiobjektív) optikák. Két irány lehet: közelítés, távolítás. Maradjunk ez előző filmnél. Az alábbi részlet így is megvalósulhatott volna: van egy tiszt, aki szigorúan, sorsára várva néz, nem tudjuk miért. Elindul a kivarió, és az ok fokozatosan feltárul: a tiszt fogságban van, csendőrök gyűrűjében megfosztják a rangjától.



65. kép *Kivarió vagy távolítás*

Az indulókép és az érkező kép között szintén tartalmi összefüggés van. Ebben az esetben a részletet helyeztük bele egy nagyobb egységbe, vagyis a tiszt viselkedésének körülményei a kivarióval derülnek ki. Valamint az is a kivarióval válik nyilvánvalóvá, hogy a jelenet hol játszódik. Szereplőnk helyzete tisztázódik: nincs egyedül, nem tud mit tenni. Ez a kameramozgás fordítva is végrehajtható. Ekkor közelítésről (rávarió) beszélünk. A jelentés is módosul. Egy tiszt foglyul esett, lefokozzák, csendőrök vigyáznak rá egy alföldi parasztportán. Az katona méltósággal elviseli a megalázó helyzetet.



66. kép *Rávaró vagy közelítés*

5.4.2 Háromdimenziós kameramozgások

A fárt (fahrt) v. kocsizás alkalmazásakor a kamera elmozdul a helyéről (oldalra, előre, hátra). Alkalmazható mozgás lekövetésére (szemben a svenkkel, más a hatása), de egy stabil beállításhoz képest is elmozdulhat a kamera, ezt nevezzük valódi fártnak. Fárt alkalmazásakor megváltozik a képtárgy viszonya a környezethez képest. Ilyenkor a jelentést a fárt következtében a képbe bekerülő elemek, a tér váltakozó mélysége megváltoztatja. Iványi Marcell: Szél c. (1994) rövidfilmje egy 360 fokosos körfárt. Lényegében a rendező a fárttal létre hoz egy belső montázssort. A folytonosan váltakozó képek sora végül egy jelentéssé áll össze.



67. kép *Kocsizás*

A daruzásnál függőlegesen emelkedik vagy süllyed a kamera. Az emelkedésnél elhagyjuk a helyszínt, „kiemeljük” a nézőt a történetből. Ha süllyed a kamera, a nézőt „beleteszük” a történetbe, a helyszínbe.

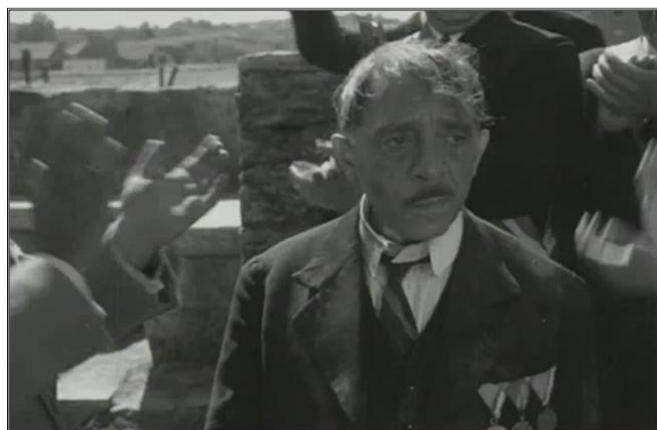
5.5 A GÉPÁLLÁSOK

Három gépállás létezik: alsó, normál, felső. Az alsó- és felső gépállások önmagukban is jelentéssel bírnak. Alsó gépállásban megmutatva valaki nagynak, magabiztosnak látszik, felső gépállásból ellenkezőnek: kicsinek, esendőnek. A normál gépállás esetén szemmagasságban helyezkedik el a kamera.

A diktátorokat bemutató felvételek zöme is alsó gépállásból készült. Az őket ábrázoló szobrok is gyakran indokolatlanul magas talapzatra kerültek, kerülnek, vagy hatalmas méretükből adódóan kerül a szemlélő „alsó gépállásba”.



68. kép Alsó gépállás (Fábri Zoltán: *Hannibál tanár úr*; 1956)



69. kép Felső gépállás

5.6 A KOMPOZÍCIÓ

A kompozíció önmagában is sugallhat jelentést, vagy hozzájárulhat egy jelentés hangsúlyozásához. Segítségével jelezhető, kihangsúlyozható a kép elemeinek egymáshoz való viszonya. A legalapvetőbb alkalmazás a statikusság és a dinamikusság érzékeltetése. A statikusság érzékeltetése lehetséges a szimmetria segítségével vagy olyan képpel, amelyen függőleges és vízszintes elemek dominálnak. Az átlós elemek és az aszimmetria dinamizmust, bizonytalanságot, esetenként feszültséget sugallhat.

Ha nem akarunk eltérni a megszokott megoldásoktól, akkor vannak bizonyos szabályok, amelyeket be kell tartani. Ilyen, hogy a haladó személy vagy jármű haladási irányában nagyobb helyet kell kihagynunk, mint mögötte. Szintén hasonlóan járunk el, ha valaki néz vagy beszél egy irányba, ilyenkor a tekintett irányában hagyunk ki nagyobb helyet. Szintén szabálynak tekinthetjük, főleg a szekond plánnál, hogy a szemek síkját a képmező vízszintes felezőjétől feljebb kell komponálnunk.



70. kép A komponálás a képek tengelyéhez viszonyítva

5.7 A MŰ SZÜLETÉSE – ELŐKÉSZÍTÉS, FORGATÁS ÉS UTÓMUNKA

Ebben a fejezetben megismerjük a film megszületésének menetét, dokumentumait, szakembereit az előkészületektől a kész műig. Célunk annak megértetése, hogy a filmkészítés kollektív alkotótevékenység, amelyben sok szakember dolgozik ugyanazért a célért.

5.7.1 Ötlettől a filmig

A filmkészítés nem a kamera elindításával kezdődik. Filmes szakemberek azt szokták mondani, hogy a film először papíron születik meg. A filmkészítés leggyakrabban hosszabb folyamat eredménye, mely három nagy szakaszra osztható: előkészület, forgatás, utómunka.

5.7.2 Előkészület

Ötlet nélkül nem születik mű. A film esetében is az első lépés a mű megvalósulásának irányába az ötlet megfogalmazása. Ez néhány mondat, amely utal a film tartalmára, műfajára, hosszára. Pl.: Készíték egy egészséges dokumentumfilmet a-ról. Az ötlet még

nem elegendő ahhoz, hogy a tényleges forgatás megkezdődjön, de azt világosan kell látnunk, hogy a filmünk miről fog szólni.

Szinopszist akkor tudunk írni, ha az ötletünket alaposabban átgondoltuk, pl. dokumentumfilm esetében előkutatást végeztünk, tájékozódunk. A szinopsis 1–2 oldalas dokumentum, melyben a film történetét írjuk le. Ez a dokumentum alkalmas arra, hogy filmtervünket elfogadtassuk, esetleg támogatókat szerezzünk. Amennyiben sikerül elfogadtatni a filmtervünket, ekkor elkezdődhet a tartalom kibontásával párhuzamosan a stáb szervezése is, mely gyakran a forgatást megelőző pillanatig is eltarthat.

A treatment (filmmese vagy filmdráma) a szinopsziszról készül, amely a film drámai összefüggéseit, kontextusát foglalja össze három-öt oldal terjedelemben. A tervezésnek ebben a szakaszában nagy szerepet kaphatnak a dramaturgok.

Az irodalmi forgatókönyv a filmünk alapanyaga, szöveggönyve, melynek alapja a filmmese. Ennek megírására a rendezők gyakran kérnek meg szakembereket. Ennek a dokumentumnak mindent tartalmaznia kell, ami és aki, ahogyan a filmben szerepel: a helyszíneket, az időre vonatkozó utalásokat, párbeszédeket. Gyakran a forgatókönyv író munkáját dramaturg is segíti, aki arra ügyel, hogy a filmben a kívánt hatás, tartalom megvalósuljon, érvényesíti a filmes szempontokat. Az irodalmi forgatókönyv formailag hasonlít a regény vagy a színmű megjelenéséhez.

Szomszédok

teleregény

4 551 257 498. epizód

irodalmi forgatókönyv

1. kép - Gazdagrét, Lantos utca, lépcsőház - Külső, belső - nappal
Egy rosszarcú fiatalember a postaládákat fessegeti.

KUTYA: Megálljon csak fiacskám! Talán elvesztette a gázszámláját? Na tűnés innen mielőtt jól ellátom a baját! Micsoda világ, a teremtesit.

Fiatalember elfut, Sümegi művész úr megjelenik.

KUTYA (folyt): No, ez jó móka volt.

SÜMEGI: Örület mik vannak manapság. Annak idején, amikor felállva ünnepelt az Opera közönsége, még nem fessegették a postaládákat. Azok voltak ám a szép idők.

CUT TO:

2. kép - Alkotás presszó - Belső - nappal
Alma bejön, Laci a pult mögött áll.

71. kép *Szomszédok c. teleregény irodalmi forgatókönyvének részlete*

A technikai forgatókönyv a film megvalósításának partitúrája. A filmet lebontja helyszínekre, jelenetekre, beállításokra. Tartalmaz minden képre és a hangra vonatkozó utasítást: plánok, világítás, a használandó optika, kameramozgás, szereplők mozgása, párbe-

széd, alkalmazandó zene, zajok stb. Van, amikor rajzokat is tartalmaz, ezt nevezzük képes forgatókönyvnek vagy story boardnak.

| Helyszín: Átlag magyar iskola külső-, belső terei. | | | | |
|--|---|---|--------------|--------------------------------------|
| I. Jelenet: Diákok az iskolában | | | | |
| Ssz. | KÉP | HANG | | |
| | | Narráció | Atm. | Zene |
| 1. | Régi iskolák. | Iskola. | Szünet zaja. | |
| 2. | Iskola belső, szünet-jelenetek. | Ki ne tudná manapság, hogy mit jelent ez a fogalom? | Szünet zaja. | |
| 3. | Régi tablók, iskolai életképek. | Valamennyiünknek számtalan kedves és persze kevésbé kellemes élmény jut eszünkbe, szinte azonnal, ezen intézmény nevének hallatán. | | Bartók: Gyerek-dalok |
| 4. | Különböző korú diákok | Az emberek többségének élményei a diákévekben gyökereznek, hiszen a mai kor embere egyre hosszabb időt tölt tanulóként a közoktatásban. | | |
| II. Jelenet: Tanárok az iskolában | | | | |
| Ssz. | KÉP | HANG | | |
| | | Narráció | Atm. | Zene |
| 1. | Tanárok munka közben. | Egy lényegesen szűkebb csoport számára mást is jelent az iskola. | | Bartók: Gyerek-dalok Dinamikusabb |
| 2. | Tanár gyerekek között, beszélget velük. | Ők azok, akik hivatásul választották, hogy pedagógusként gyermekeket és ifjakat neveljenek. | | |
| 3. | Tanárok munka közben. Fegyelmezés. | Ők is számtalan pozitív és időnként negatív élményt élnek át az iskolában. | | |
| 4. | Különböző korú diákok tanulás közben. | Az emberek többségének élményei a diákévekben gyökereznek, hiszen a mai kor embere egyre hosszabb időt tölt tanulóként a közoktatásban. | | |

72. kép *Technikai forgatókönyv részlete*

5.7.3 Forgatás

A forgatás menete gyakran nem a forgatókönyvben feltüntetett sorrendben zajlik, amennyiben egy helyszínen több jelenet is leforgatható. A forgatási alkalmakra diszpozíciós könyv készül, melyben az adott helyszínre vonatkozó forgatókönyv részlete mellett a forgatáshoz szükséges összes kellék, szakember, színész, díszlet, stb. is szerepel. Egy helyszín csak akkor hagyható el, ha a muszterolás alkalmával a rendező, az operatőr, legtöbbször a színészek is meggyőződtek a felvétel minőségéről. Ha szükséges, akkor pótforgatást kell végezni.

A különböző műfajú-, típusú filmek tervezhetősége nem azonos. A fikciós filmnek megtervezhető minden részlete, de egy dokumentumfilmnek nem, mert azok zömükben valós körülmények között készülnek. A dokumentumfilm kapcsán szokás mondani, hogy a prekonceptiót az élet, a valóság felülírja.

5.7.4 Utómunka

Az utómunka során nyeri el a film végső formáját. Az utómunka lépései: montírozás, utóhangosítás, feliratozás, sokszorosítás.

A film montírozásának, alapja a forgatókönyv. Videofilmek esetében ezt a tevékenységet editálásnak nevezik. A snittek elején a csapón látható jelzések megegyeznek a technikai forgatókönyv jelzéseivel, így a felvételek helye beazonosítható.



73. kép Csapó

Az analóg videózás korában az editálás két vezérelt videomagnó segítségével, lényegében szalagról-szalagra történő másolással történt. A számítógépes vágás jelentősen megkönnyíti ezt a műveletet, mert a projekt kitörléséig bármin változtathatunk. A filmben használhatjuk a felvétel saját hangját, de szükséges lehet utóhangosításra. Vannak filmek, melyek egyáltalán nem használják a felvétel hangját. Utóhangosításnál keverhetünk a filmünk alá atmoszférhangot, párbeszédet, zenét. Ezek helyét, arányát mindig az alkotói szándék szabja meg. A feliratozás is az utómunka részét képezi.

A digitális technikával készült videofilmek sokszorosítása kevesebb kockázattal jár, mint az analóg videofilmeké, mert a másolatok készítésénél lényegében nincs minőségromlás, de az eredeti példányt célszerű egy ritkán használt hordozón tárolni, pl. winchesteren, de még mindig a legbiztonságosabb a szalagos tárolás. Videotechnikával készült filmek ma már átírhatók filmszalagra is.

5.7.5 A stáb

A stáb azon személyek csoportja, akik részt vesznek a film megvalósításában. A stábok mérete, a stábtagnak szerepe, időbeni elfoglaltsága eltérő (pl.: egy pirotechnikusra addig van szükség a forgatás során, ameddig egy robbantás felvétele zajlik).

A stábok mérete

A stábok mérete legnagyobb a játékfilmek készítésénél, legkisebb bizonyos televíziós műfajok esetében. Pl. egy híryanag leforgatását nagy televízióknál is, gyakran egy (szerkesztőriporter, aki egyben operatőr is) legfeljebb két fő végzi (operatőr, szerkesztő).

riporter). Természetesen, vannak olyan televíziós műfajok, melyek hatalmas stábbal dolgoznak, pl.: egy labdarúgó világbajnokság közvetítése élőben.

Dokumentumfilm készítésénél is viszonylag kicsi a stáb. A műfaj jellege sem tűri meg a nagy stábot, hiszen a dokumentumfilmek alapvetően természetes közegükben rögzítik a tartalmat.

A stáb tagjainak ismerniük kell a filmkészítés egészét, csak ennek birtokában tudnak kompetens módon részt venni a filmkészítés kollektív alkotófolyamatába.

A stábok legfontosabb szakemberei

A rendező a stáb feje. Övé az ötlet, övé a legnagyobb felelősség, az ő nevéhez kötik az adott filmet.

Az operatőr a stáb szeme. A rendező legtöbbször ugyanazzal az operatőrrel dolgozik. Az operatőr a rendező elképzelései szerint dolgozik, de előfordul az is, hogy a beállítások megkomponálásában az ő szava a döntő.

A forgatókönyvíró jelentős szerepet kap az előkészület során. Olyan írói kvalitással kell rendelkeznie, amely a film sajátos nyelvezetére, dramaturgiájára épít. Nem minden rendező alkalmazza őket.

A dramaturg szerepe a forgatókönyv írásánál a legjelentősebb, mert ő teremti meg azt a kontextust, melyben a rendező szándéka megvalósul, mi által a néző figyelmét irányítva érthető lesz a film.

A gyártásvezető biztosítja a megvalósítás zavartalan menetét, gazdálkodik a rendelkezésre álló erőforrásokkal. Feladata gyakran a stáb étkezésének megszervezésétől az eszközök, emberek vezénylésén át a teljesített munka kifizetéséig terjed.

A hangmérnök szervezi a hang rögzítést, és az utóhangosítást. Sokan ezt a beosztást technikai jellegűnek tartják. Ez nem fedi a valóságot, hisz a hangnak is fontos szerepe van a filmek jelentésének megformálásában, ugyanúgy hozzátartozik pl. egy hangulat megteremtéséhez, mint a kép.

Televíziós műfajoknál találkozunk a főszerkesztői, szerkesztői munkakörrel. A szerkesztőknek hasonló a feladatuk, mint a rendezőnek, ők határozzák meg az adott műsor vagy műsoregység milyenségét. Gyakran a szerkesztő riporter feladatokat is ellát (szerkesztő-riporter).

Az adásrendező feladata az adások levezénylése. Ennek a feladatkörnek különösen élő adásokban nő meg a jelentősége.

A vezetőoperatőrnek a stúdió felvételeknél a feladata az operatőrök, kameramanok irányítása.

A vágóval nem találkozunk a forgatások alakalmával, mert a szerepe a nyersanyag leforgatása után jelentkezik. Ehhez a feladathoz nem elegendő a vágóprogram ismerete. Ha egy vágó nem rendelkezik dramaturgiai és vizuális ismeretekkel, nem alkalmas erre a munkára annak ellenére sem, hogy a rendező illetve a szerkesztő felügyelete mellett dolgozik.

A felsoroltakon kívül, természetesen még nagyon sok szakember tartozik egy stábhoz, kiknek a munkája nagyon fontos, de nem tartoznak szorosan a film alkotógárdájához.

5.8 A DIGITÁLIS VIDEOSZERKESZTÉS ÁLTALÁNOS JELLEMZŐI

A digitalizálást és a bemásolást a felhasználók gyakran nem különböztetik meg egymástól, pedig a két folyamat végrehajtásához nem ugyanazok a hardver feltételek szükségesek. Célunk e két folyamat feltételeinek megismerése és megkülönböztetése.

5.8.1 A digitalizálás

A digitalizálást és a bemásolást a felhasználók gyakran nem különböztetik meg egymástól, pedig a két folyamat végrehajtása nem ugyanazok a hardver és szoftver feltételeket igénylik.

A videodigitalizálásának menetében ugyanaz a folyamat játszódik le, mint pl. egy rajz szkennelése során, vagyis egy analóg hordozón található adatot átalakítunk digitális jelekké, amelyekkel már dolgozhatunk a számítógépünkkel.

A fentiekből az következik, hogy videó digitalizálásra akkor van szükség, ha a videofelvételünk analóg technikával készült (VHS, SVHS, V8, HI8 stb.), analóg jeleket tartalmazó hordozón található. Az analóg jelek a számítógép számára értelmezhetetlenek, ezért át kell alakítani azokat, digitalizálnunk kell őket.

Ehhez a munkához számítógépünkbe digitalizáló kártyát kell beépíteni, mely rendelkezik kompozit- és YC, köznapi módon fogalmazva SVHS bemenettel is. Ez a két csatlakozó-formátum a legelterjedtebb, de ezek mellett digitalizáló kártyákat úgy készítenek ki, hogy alkalmasak legyenek digitális videó jelek bemásolására is.



74. kép Digitalizáló kártya külső egysége kompozit, YC (SVHS) és DV csatlakozással

A digitalizálás során a legfontosabb beállítás a videoformátum kiválasztása. A digitalizálás kezdetekor azt a formátumot kell aktívra tenni, amilyen csatlakozó formátumot használunk a bejátszó készüléken (videomagnó, kamera). Ha pl. YC, vagyis ún. SVHS a bejátszónk kimenete, akkor a digitalizáló programon belül is ezt kell választanunk, mert különben nem lesz látható a kép.

Mindkét esetben, akár SVHS, akár VHS felvételünk van, a beviteli eszközünk hang kimeneteit is össze kell kötnünk a digitalizáló kártya bemeneteivel annak érdekében, hogy a felvételünk hangja, mely szintén analóg, digitalizálásra kerüljön.

A digitalizálás megkezdése előtt a digitalizálóprogramon belül is ki kell választanunk egy formátumot, amelyet a későbbiekben a vágóprogramunk kezelni tud. Egyik legismertebb formátum a DV AVI, melyet sok vágóprogram tud kezelni. A fentebb leírtak miatt érdemes rendszerben gondolkodnunk, mely esetünkben azt jelenti, hogy olyan digitalizáló

programot szerzünk be, mellyel ki tudjuk szolgálni a vágóprogramunkat, így elkerülhető egy plusz folyamat a konvertálás, minek következtében a digitális forrású mozgókép feldolgozása során előléphetnek az idővesztésen túl minőségi problémák is.

5.8.2 A másolás

Másolásról akkor beszélünk, ha a felvételünket digitális videoberendezéssel készítettük (DV, HDV). Ebben az esetben berendezéseink a hordozóra a számítógép számára értelmezhető jeleket rögzíttek, ezért nincs szükség a jelek átalakítására, csupán be kell másolnunk azokat. Ehhez a művelethez csupán egy bemásoló-kártyára van szükségünk, melyen ma már gyakran többféle in- és out funkcióval rendelkező csatlakozási lehetőség található. Ezek a kártyák nem alkalmasak analóg jelek fogadására. Amennyiben gépünkben digitizáló kártya van, nincs szükség külön másoló kártyára (lásd előbb).



75. kép Laptopba és PC-be szerelhető másoló kártya (FireWire) többféle csatlakoztatási lehetőséggel

A munkánkhöz alkalmazott csatlakozó kábelek megválasztása attól is függ, hogy a bemásolásra használt eszközön és a gépünkben levő bemásoló kártyán milyen csatlakozó kiképezések találhatók.



76. kép DV kamera csatlakozója

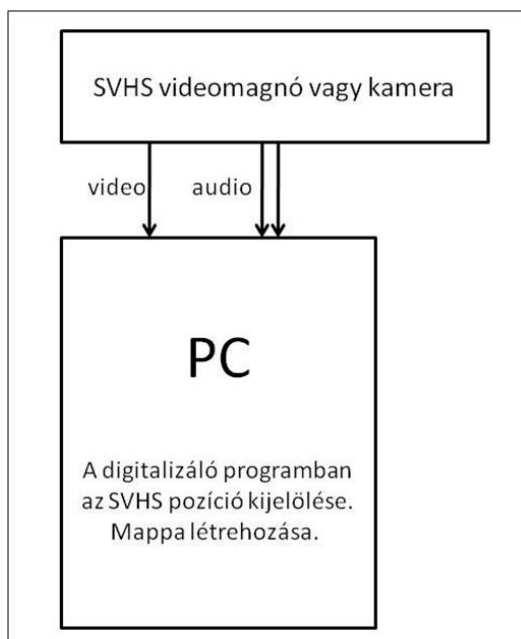


77. kép 6-4-es és 4-4-es IEEE-1394 csatlakozó kábelek

Egyszerűbb a helyzetünk, ha a videofelvételt olyan kamerával készítettük, amelyik memóriakártyára rögzít. Ebben az esetben a másoláshoz elegendő lehet egy kártyaolvasó, de gyakran megoldást jelent a kamera kábellel történő csatlakoztatása is. Memóriakártyás kamerák esetében tisztázni kell, hogy a kamera milyen formátumban rögzíti a mozgóképet, mert adódhat olyan eset, hogy az általunk használni kívánt vágóprogram nem ismeri fel a rögzített jelet. Ilyenkor megoldást jelenthet egy konvertáló program, mellyel a kívánt formátumot elő tudjuk állítani. Ez csak akkor kielégítő, ha a konvertálás nem jár minőségromlással. Ebben az esetben is érdemes a beszerzéseket úgy lebonyolítani, hogy ne legyenek konvertálási gondjaink. Sajnos, a különböző videoberendezés gyártók erre nincsenek tekintettel. Előfordulhat olyan eset, hogy egy gyártó által előállított kamera jeleit csak az általa kifejlesztett vágóprogram fogja egyből felismerni.

A digitalizálás, vagyis az analóg videofelvétel bevitele a számítógépbe csak valós időben történhet, mivel a felvételünk videoszalagon van. Ez azt jelenti, hogy egy óras felvétel digitalizálása egy órát igényel.

A bemásolás szintén valós idejű lesz, ha a digitális videofelvételünket videoszalagra rögzítő kamerával készítettük. Amennyiben kameránk memóriakártyás, akkor a bemásolás ideje lényegesen rövidebb időt igényel, mert a bemásolás a digitális fényképezésből ismert módon történik.



78. kép A digitalizálás folyamatának elve

5.9 A DIGITÁLIS VIDEOSZERKESZTÉS

Ebben a fejezetben megismerjük a digitális videoszerkesztés jellemzőit. Célunk annak bemutatása, hogy a videó vágóprogramok működése egyazon elven valósul meg.

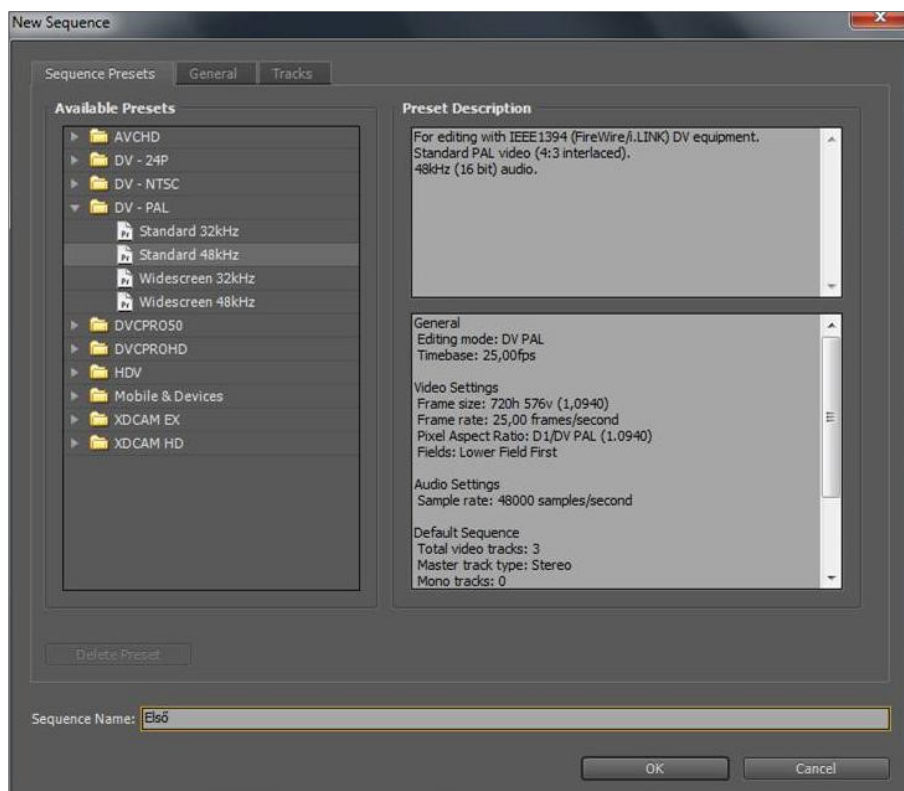
5.9.1 A digitális videoszerkesztés közös jellemzői

A digitális videoszerkesztés számítógép segítségével történik. A digitális videoszerkesztés, mint ahogy ezt korábban is említettük, lehetővé teszi a nonlinearismunkát, akár az adatok elérése, akár a mű elkészítése terén, ami nagyobb szabadságot biztosít az alkotók számára.

5.9.2 Egy projekt indítása

Projektnek nevezzünk egy munkamenetet, melynek keretében egy művet hozunk létre a nyersanyag számítógépbe történő bevitelétől kezdve a kívánt megjelenés eléréséig.

Az új projekt indításakor a professzionális vágóprogramok rákérdeznek a formátumára. Az egyszerűbb programoknál, mint pl. a Movie Maker, erre nincs mód.



79. kép Ebben az ablakban kell megjelölnünk a kívánt formátumot

A vágóprogramok működési elve megegyezik. Lényegük az, hogy, miután a nyersanyagot bevittük a számítógépbe, akkor a vágás során a nyersanyag részeire vonatkozóan hivatkozásokat hozunk létre az alapján, hogy a filmünkben éppen mit kívánunk láttatni, hallatni. Ebből a tényből az következik, hogy mindaddig meg kell őriznünk a nyersanyagot, ameddig a művünk el nem készül és azt ki nem írtuk egy hordozóra vagy el nem mentettük. Amennyiben ezt nem tartjuk be és idő előtt kitoröljük a nyersanyagunkat, akkor

azok a részek nem fognak látszódni, hangfájl esetében hallatszódni az általunk kívánt helyen, amelyeket a törölt nyersanyag tartalmazott.

Néhány tipikus példa: a filmünkhöz a zenét egy külső hordozóról (CD, pendrive stb.) importáljuk be. Egy másik alkalommal, amikor folytatni kívánjuk a munkánkat, nem hozzuk az adathordozót. Mivel a vágóprogram megjegyzi a nyersanyagelem helyét, az elérés útvonalát, ugyanott fogja keresni az adatot, de az nem lesz bejátszható. Természetesen, ugyanez a helyzet, ha filmrészletről van szó.

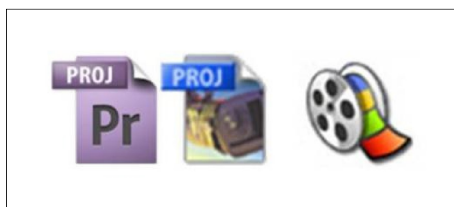
A másik gyakran előforduló hiba akkor lép fel, ha nem egy mappába helyezzük el a filmhez szükséges nyersanyagelemeinket. Pl., egy nyersanyagelemet elhelyezünk olyan mappában, amelyek egy másik munkafolyamatra vonatkoznak, majd munkánk végeztével kitöröljük az említett mappát. A végeredmény ugyanaz lesz, mint az előző példa esetében, vagyis a törlést követően nem fog bejátszódni az a rész, amelyre létrehoztuk a hivatkozást a vágás során.

Gyakran előfordul az is, hogy munkavégzés közben valamilyen oknál fogva átnevezzük a nyersanyagelemeinket tartalmazó mappát vagy egy nyersanyagelemet. Mivel a vágóprogramok nem csak az elérési útvonalat jegyzik meg, hanem a mappa, illetve a nyersanyagelem elnevezését is, ezért egy átnevezés következménye is hasonló lesz az előbbiekhöz.

Egy projekt indításakor minden nyersanyagelemet célszerű egy mappába elhelyezni, és sem a mappát, sem a benne elhelyezett nyersanyagelemeket mindaddig, ameddig dolgozunk velük, ne nevezzük át és ne távolítsuk el. A vágóprogramokban más-más módon, de előre készíthető és kijelölhető az egész projektet tartalmazó mappa.

A munkánk végzése során arra is ügyelnünk kell, hogy mindent ebbe a mappába mentünk. Pl., ha létrehozunk egy feliratot, azt el kell mentenünk. Vannak programok, amelyeknél ez automatikusan a projektmappába történik, de vannak olyanok is, amelyek rákérdeznek a mentés helyére.

Említettük, hogy egy munkamenetet projektnak nevezünk. Minden vágóprogram esetében el kell végeznünk az ún. projekt-mentést, mely révén keletkezik egy projektfájl, amely tartalmazni fogja az elvégzett munkafázisok összességét. Ezért nem elég csak létrehoznunk a projektfájlt, hanem munkánk során hozzá kell mentenünk az új hivatkozásokat. Ha ezt elmulasztjuk, akkor egy nem várt géphiba, programhiba vagy áramszünet esetén, a projekt csak az utolsó mentés szerinti állapotban lesz megnyitható, az ezt követő munkánk elveszett. Ha véletlenül ez a fájl kitörlődik, akkor a nyersanyagelemeinkre vonatkozó hivatkozások szintén elvesznek és a filmünk csak nehézkes munkával lesz helyreállítható.

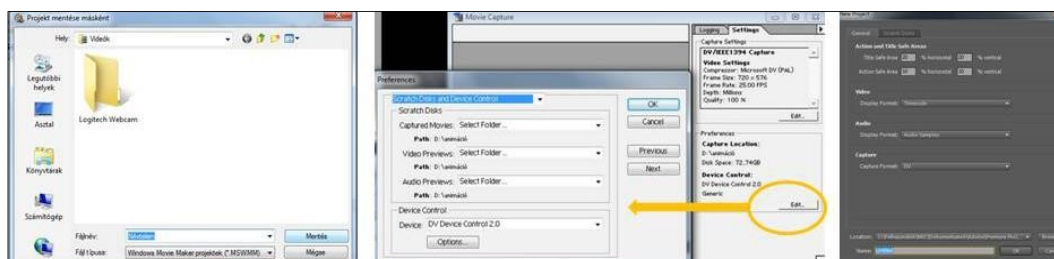


80. kép Adobe Premiere CS4, Premier 6.5, Movie Maker vágóprogramok projekt ikonja

5.9.3 A vágóprogramok szolgáltatásai

Mivel a vágóprogramok hasonló elv szerint működnek, ezért a szolgáltatásaik is hasonlóak. Mindegyik vágóprogram ugyanazokat az ablakokat tartalmazza, csak más megjelenésben.

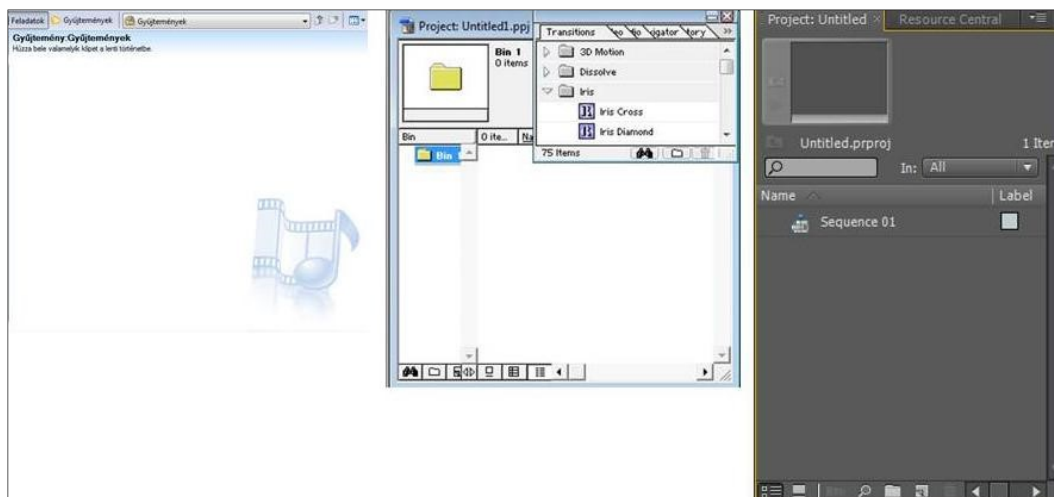
A vágóprogramok megnyitásakor minden esetben módunk van a projekt helyének kiválasztására. Korábban említettük, hogy ez miért fontos. Ez programonként eltérő sorrendben és módon valósítható meg.



81. kép Projekt helyének meghatározása

A Movie Maker esetében a projekt helye a megnyitás után, az első mentéskor határozható meg. Az Adobe Premiere 6.5 programban a behúzás megkezdésekor, az Adobe Premiere CS4 közvetlenül a megnyitáskor kínálja fel ezt a lehetőséget.

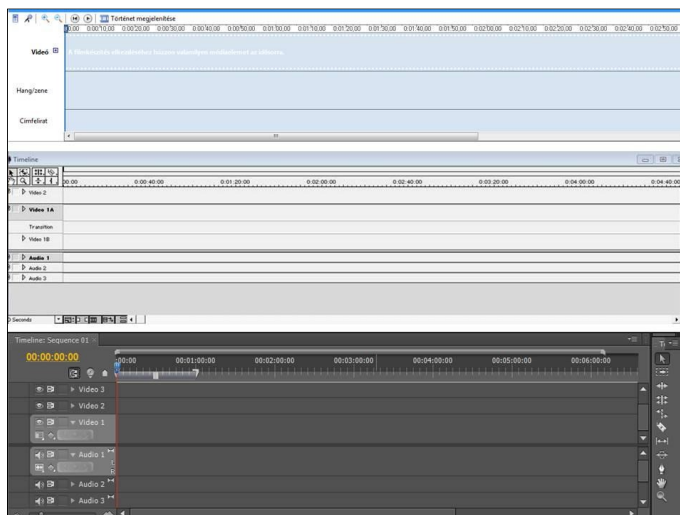
A munkánk során használt nyersanyagelemek a projektablakban jelennek meg. Ezek az elemek többnyire állóképek, mozgóképek és hangok lehetnek.



82. kép Projektablakok

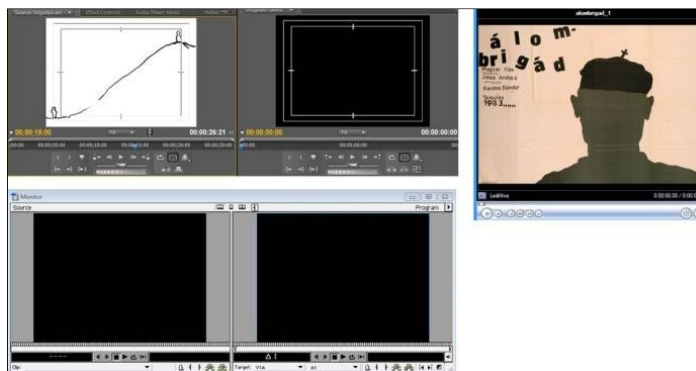
A timeline-ok a vágóprogramokban a film összerakását szolgálják. Megkülönböztetünk videosávot és audiosávot. A sávok száma a professzionálisabb programokban növelhető,

ezzel biztosítva a kép- és hangkeverés lehetőségét. A timeline-hoz különböző eszközök társulnak, melyek a vágás során nyújtanak segítséget.



83. kép *Timeline-ok*

A monitorok általában párosan szerepelnek. Egyikben megtekinthető és vágható az általunk választott nyersanyag, másikban a vágott film. Ahol csak egy monitort tartalmaz a program, akkor abban az említett két feladat felváltva elvégezhető.



84. kép *Egyes és páros monitorok*

5.10 AZ ADOBE PREMIER CS4 HASZNÁLATA I.

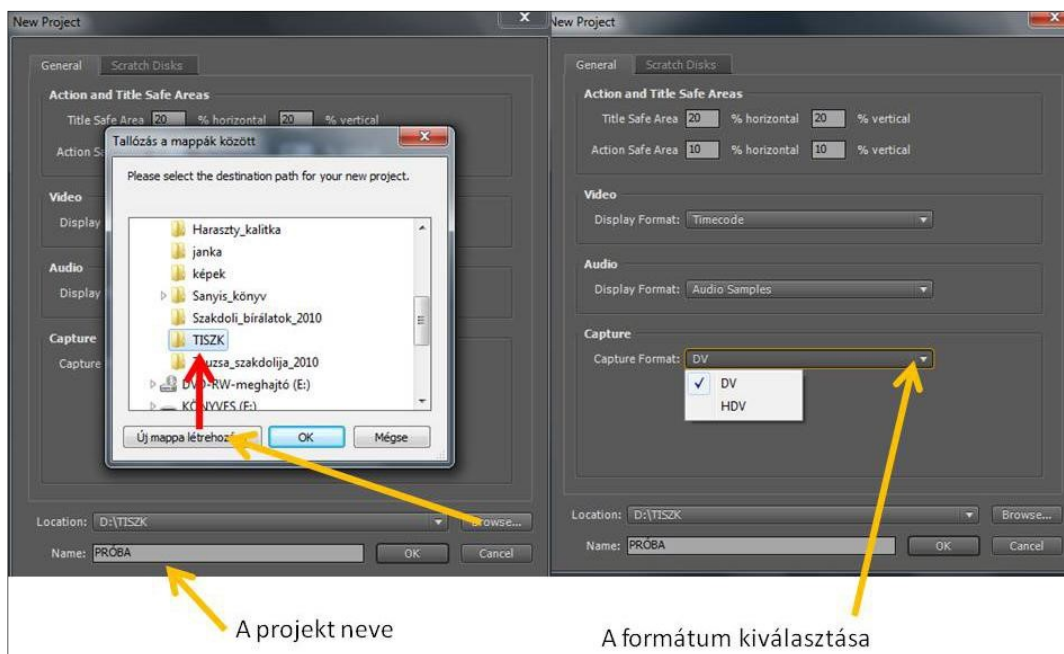
Ebben a fejezetben az Adobe Premiere CS4-es videó vágóprogrammal ismerkedünk. Cél az, hogy felfedezzük azokat az alapszolgáltatásokat, amelyeket minden vágóprogram tartalmaz, illetve megismerjük a CS4 sajátosságait.

5.10.1 A projekt indítása

A tervezést a nyersanyag elkészítését követi a vágás. Mint korábban említettük, egy film elkészítését célszerű egy projektben belül megvalósítani.

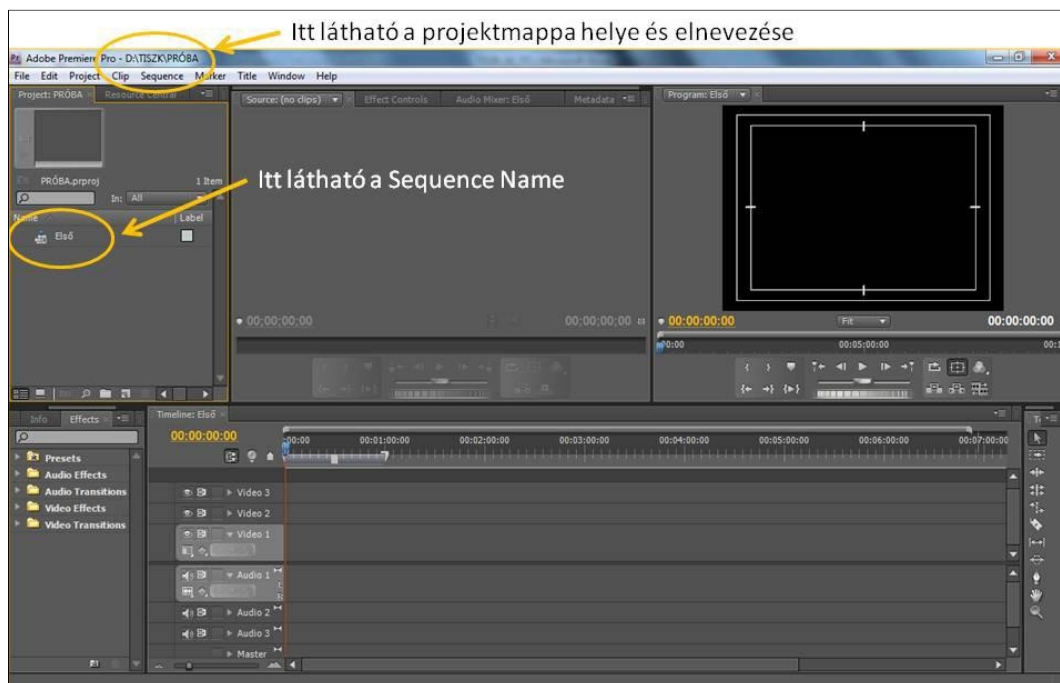
A program megnyitása után feljövő ablakban választhatjuk ki, hogy egy régebbi munkát szeretnénk folytatni, vagy új projektet indítunk el. Ebben az ablakban láthatók az a legutóbb használt projektek (Recent Projects), így egyszerűsödhet a projekt megnyitása.

A következő ablakon tudjuk kiválasztani a projektünkhöz tartozó mappa helyét valamint nevet tudunk adni neki. Figyelem, olyan meghajtót válasszunk a projekt helyéül, ahol van elegendő hely! Ez az ablak arra is ad módot, hogy megválasszuk a nyersanyagunk és egyben az egész projekt formátumát. Itt jegyezzendő meg újra egy korábban is említett probléma. Vágóprogramot mindig a szerint kell választanunk, hogy az a kameránk által készített nyersanyag formátumát képes legyen fogadni.



85. kép A projekt helyének, nevének, formátumának meghatározása

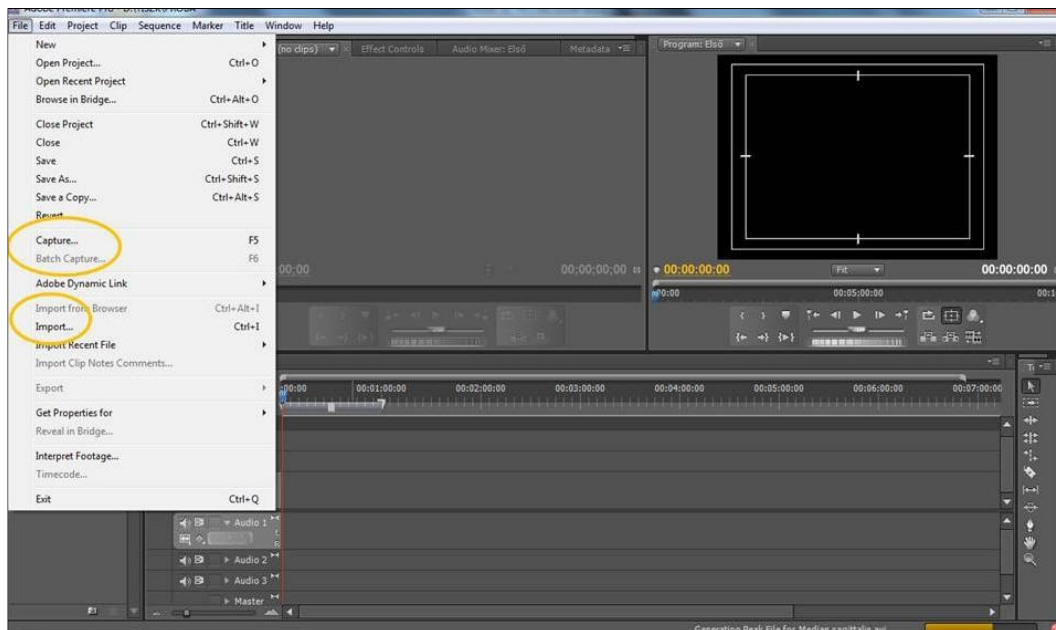
A következő ablak a videó rendszerre kérdez rá. Magyarországon a PAL rendszer használatos, ezért a DV PAL-t választjuk. Ezen belül a Standard a 4:3-as képarányra, a Widescreen a 16:9-es képarányra vonatkozik. A Sequence Name megadásával módunkban áll a nyersanyagunkat csoportosítani.



86. kép Munkaasztal

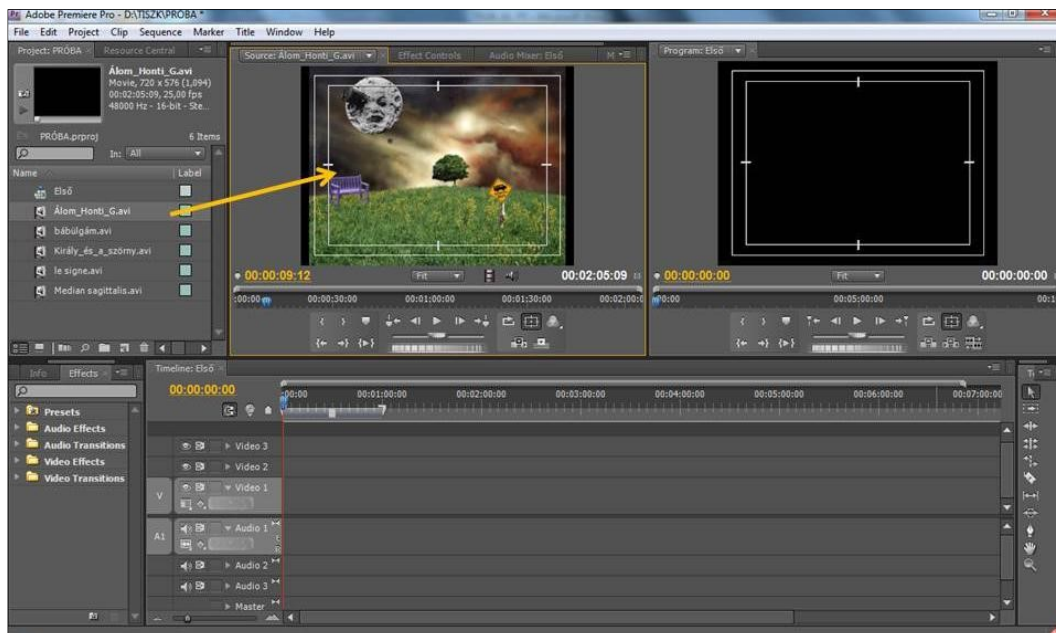
5.10.2 Nyersanyag bevitele a projektbe

A projektbe nyersanyag kétféleképpen kerülhet: behúzással (Capture) és importálással (Import). A behúzást, videoszalagos DV-bejátszó (DV videomagnó, DV kamera) használatkor lehet listázni is (Batch Capture), ebben az esetben a behúzás az előre kiválasztott szakaszokra fog csak vonatkozni. Célszerű hosszabb nyersanyag esetében ezt választani. Ilyenkor előzetes szelektálást tudunk végezni, nem foglalják a helyet a felesleges adatok. A mozgókép mellett állóképeket is tud kezelni a program. A legismertebb állókép formátumok közül importálható JPG, TIFF, BMP, PSD akár a rétegek összeolvasztásával, akár külön rétegenként is, mely a hagyományos mozgóképkészítésen túl utat nyit más jellegű alkalmazások, mint pl. az animációs film irányába is.



87. kép Nyersanyag bevitele a projektbe

A projektbe bevitt nyersanyagelemek a projektablakban jelennek meg. Innen a „fogd és vidd” módszerrel áthelyezzük a vágni kívánt részt a forrás monitorba.

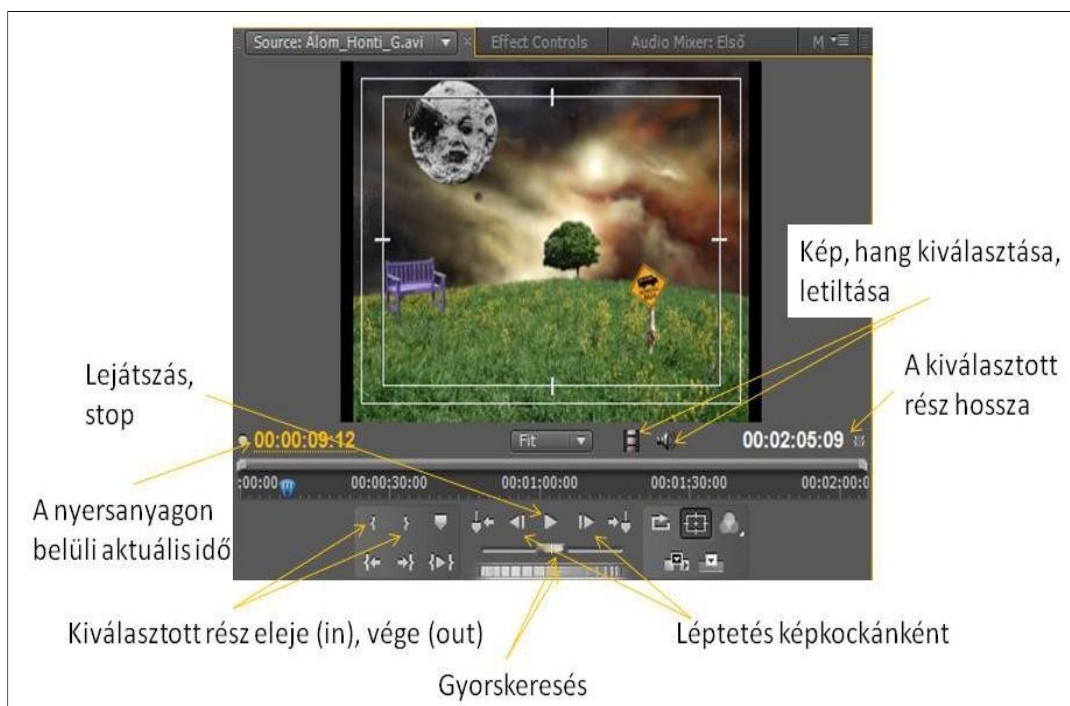


88. kép Nyersanyag áthelyezése a forrás monitorba

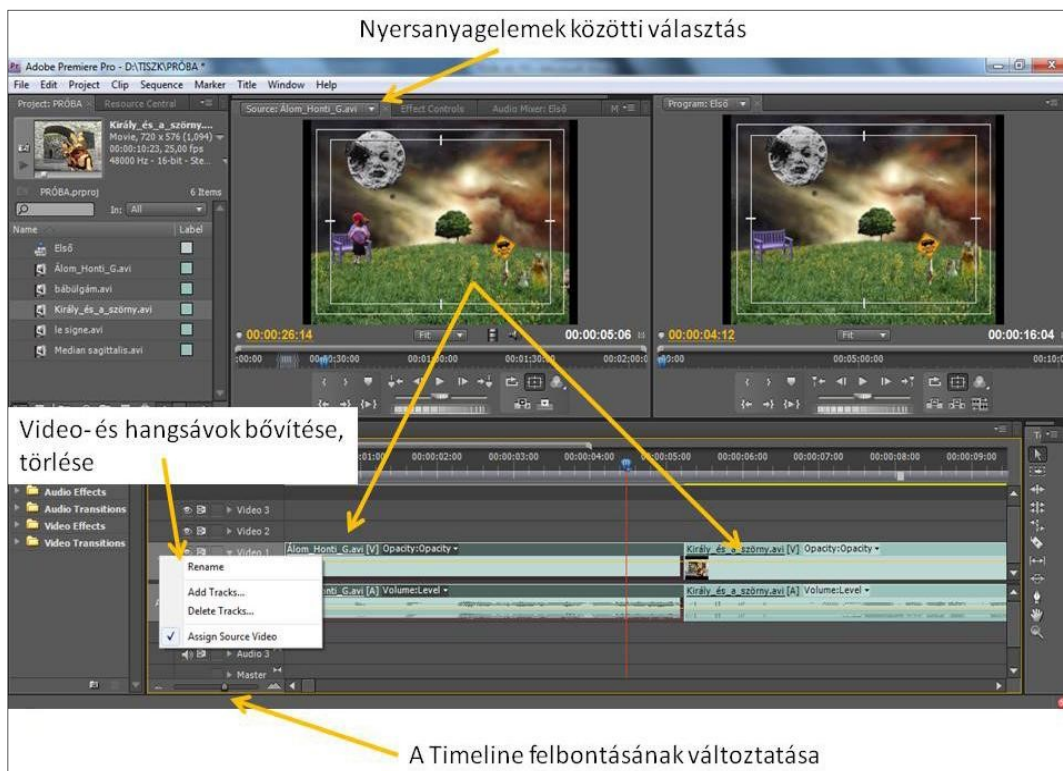
5.10.3 A vágás

A vágás leggyakrabban a forrás monitoron történik. Az adott nyersanyagelemből kiválasztjuk az általunk fontosnak tartott szakaszt, azt megfogjuk és letesszük a Timeline-ra. A Timeline felbontása szándékunk szerint változtatható. A Timeline elején jobb egérgombbal kattintva bővíthetők és törölhetők a video-, illetve a hangsávok.

A forrásoldalba egyszerre több nyersanyagelemet is betehetünk, azok közül választhatunk vagy, ha már nincs rá szükségünk, be is zárhatjuk őket egyenként és egyszerre az egészet is, ezzel elősegítve, hogy a következő nyersanyagelemek között könnyebben el tudjunk igazodni.



89. kép A forrás monitor

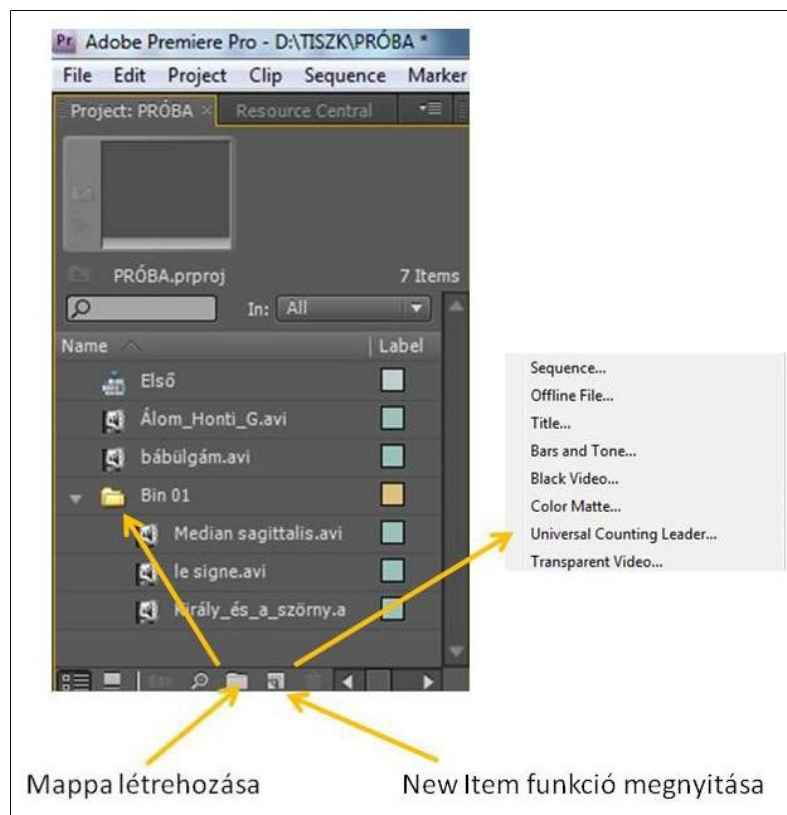


90. kép A kijelölt részek levitele a Timeline-ra

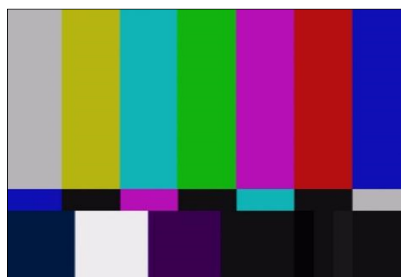
5.10.4 Lehetőségek a projektablakban

Lehetőség kínálkozik arra is, hogy a projektablakban is csoportosításokat hajtsunk végre. Létre tudunk hozni mappákat és azokba bele tudjuk helyezni a kívánt nyersanyagelemeket, ezzel is segítve a nyersanyagon belüli tájékozódást. A mappák tetszés szerint elnevezhetők, és almappákkal tovább differenciálható a nyersanyag.

A New Item funkcióban megnyitható a feliratozó, kérhetünk fekete (Black Video) színt, ezt filmek elé és mögé szokás tenni. Hasznos lehet a Bars and Tone szolgáltatás is. Ezt professzionális körülmények között a filmek elejére 30 másodperc hosszúságban szokás tenni, ez alapján a lejátszón beállíthatók a színek és a hang. A Title menüben nyitható meg a feliratozó.



91. kép Projektablakon belüli szelektálás és új tételek kérése



92. kép Colorbar

5.10.5 A Timeline

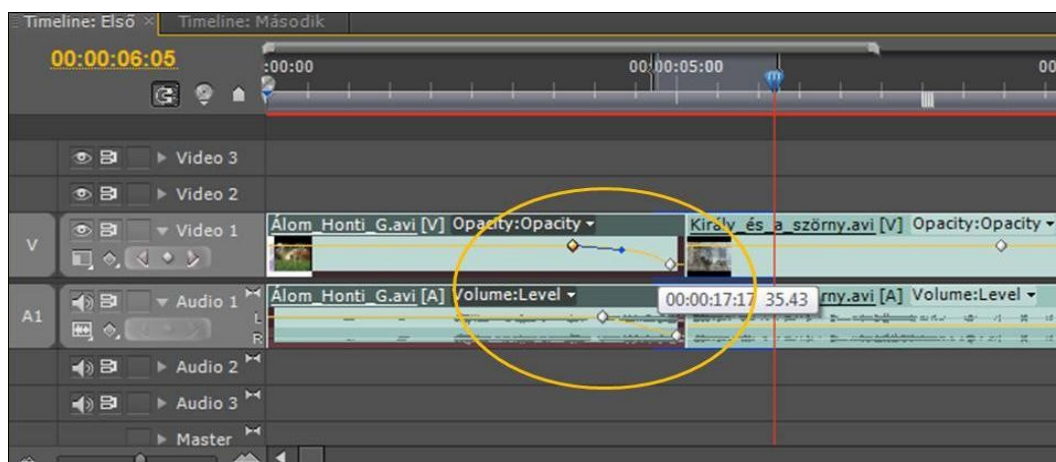
A Timeline-on végrehajtható különböző tevékenységek a mellette található eszközökkel végezhetők el. A leggyakrabban használt eszköz a nyíl, amellyel kiválaszthatunk, kijelölhetünk, mozgathatunk objektumokat. Alt vagy Shift gombbal együtt a nyíl funkciója módosul. A sávkiválasztó segítségével lehet a Timeline-ra helyezett elemeket együtt mozgatni. Ennek az eszköznek is változik a rendeltetése, ha Alt vagy Shift gombbal együtt alkalmazzuk.

Vágást nem csak a forrásmonitoron végezhetünk. Erre alkalmas a Timeline is. A vágásra három eszköz is rendelkezésünkre áll: egyik a penge, amellyel a megfelelő helyre kattintva elvágjuk az adott snittet. A másik két eszközzel csak meg kell húzni illesztésnél az adott snittnek a szélét, így változtatható a snitt hossza.



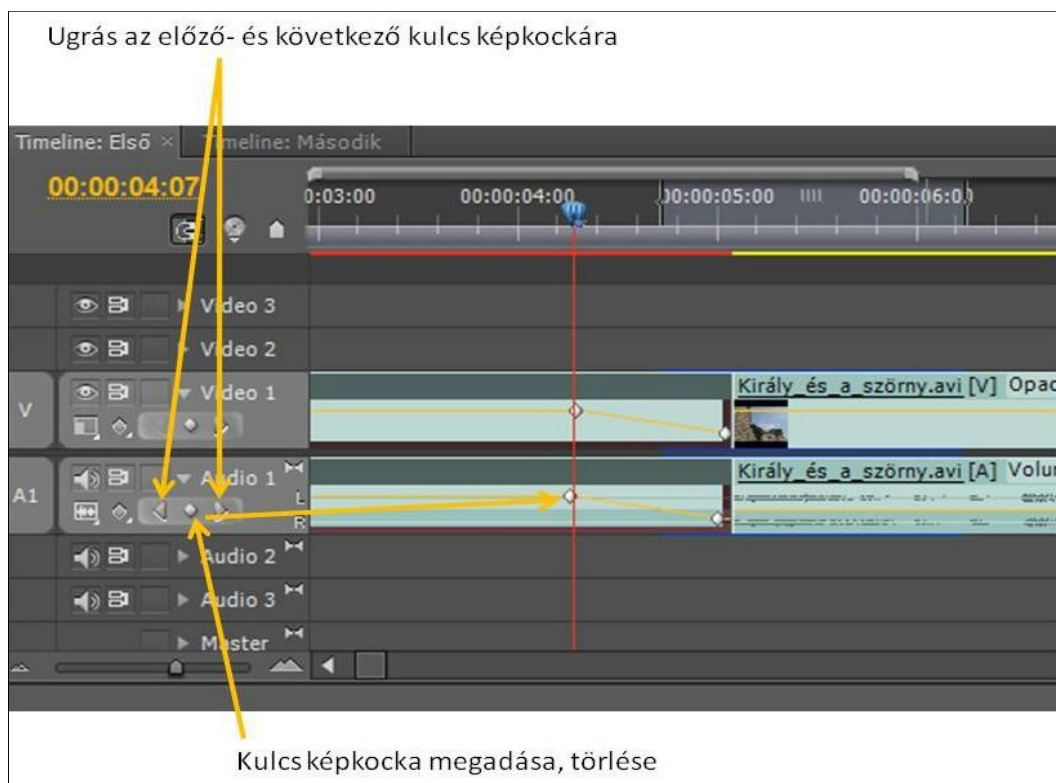
93. kép A Timeline eszközei

A csúsztató eszközökkel is tudjuk módosítani a Timeline-ra helyezett filmrészletek elejét, végét anélkül, hogy az eredeti hossz változna. A toll eszközzel képek esetében tudjuk szabályozni az áttetszőséget, hang esetében a hangerőt. Ctrl billentyű és a toll együttes használatával kulcs képkockát tudunk létrehozni a láthatóságot és a hallhatóságot ábrázoló vonalon. A kijelölt képkockák között akár a tollal, akár a nyíllal szabályozni tudjuk videó esetében a láthatóságot, hang esetében a hangerőt.



94. kép Töréspontok létrehozása (toll+Ctrl)

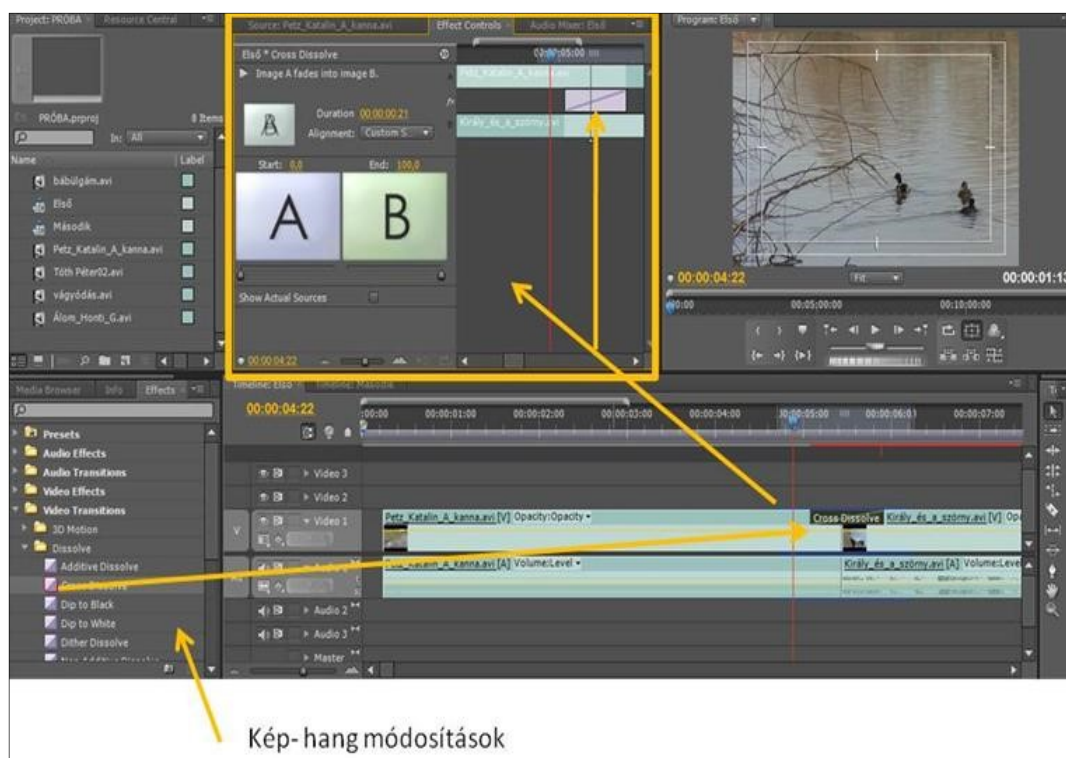
Töréspontok más eszközzel is létrehozhatók és törölhetők. A Timeline elején található gombokkal könnyen végrehajtó a művelet. Ez a megoldás az Adobe Premiere CS4-ben kulcs képkocka kijelölésére, törlésére máshol is előfordul.



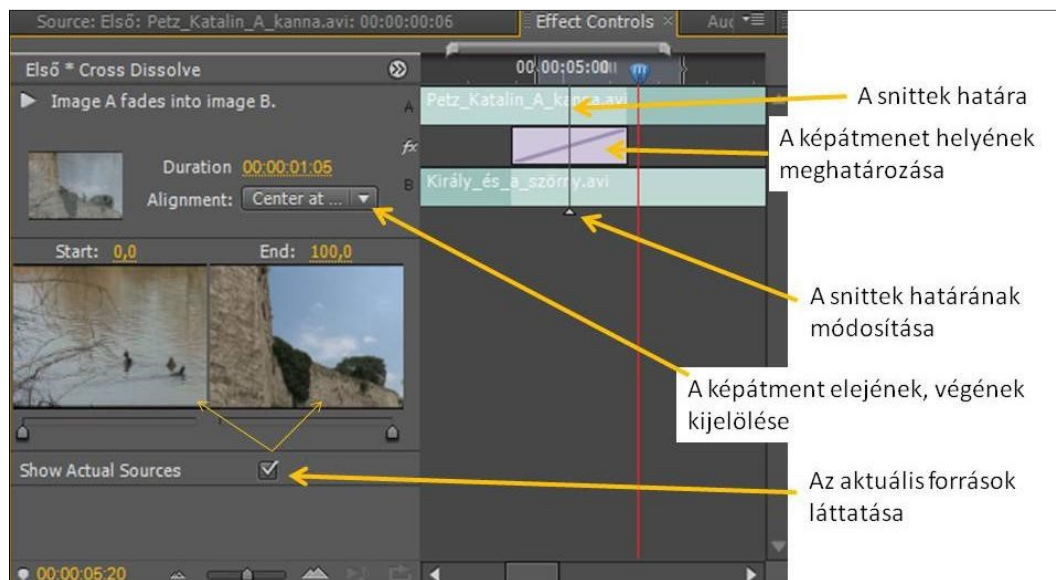
95. kép Kulcs képkocka megadása, törlése

A kéz eszközzel a Timeline-t tudjuk húzni, a lupéval a Timeline-t nagyítani, Alt+lupé eszközzel csökkenteni tudjuk a felbontást. Ha Ctrl+toll eszközzel rákattintunk a töréspont-ra, megjelenik egy kék színű pálcá, melynek segítségével ívelt vonalú töréseket tudunk kialakítani.

A képre vonatkozó effektek közül leggyakrabban a képátmeneteket használjuk (Effects/Video Transitions). Ezek közül is az áttűnés (Cross Dissolve) a legismertebb és a legtöbbször alkalmazott képátmenet. Használata egyszerű: megfogjuk az ikont, ráhelyez-zük két filmrészlet találkozására. A széleinek húzásával tudjuk szabályozni a képátmenet hosszát. Ha megnyitjuk a forrásmonitor feletti Effect Controls-t, az áttűnés finom beállítá-sára nyílik mód.



96. kép Képátmenet beállítása 1.



97. kép Képátmenet beállítása 2.

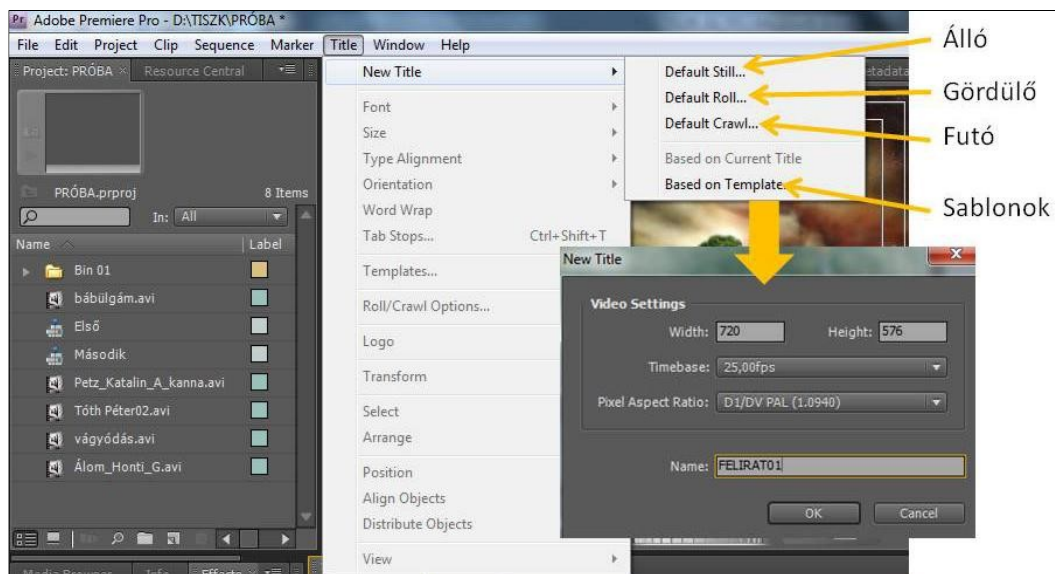
A többi effektet is hasonlóan állítjuk be. Megfogjuk az adott effekt ikonját, és ráhelyez-
zük a módosítani kívánt snittre. Az Effect Controls ablakban végezhetjük el a finombeállí-
tásokat.

5.11 AZ ADOBE PREMIER CS4 HASZNÁLATA II.

Ebben a fejezetben az Adobe Premiere CS4-es videóvágó-program további lehetőségei-
vel ismerkedünk. Célunk az eddigi ismeretek bővítése és hozzáadása a régebbiekhez.

5.11.1 A feliratozó használata

A feliratozó több úton is elérhető. Egyikről már korábban szóltunk (lásd 60. kép), ami-
kor a projektablakkal ismerkedtünk: jobbklikk a projektablakon, majd New Item és ezen
belül találjuk meg a Title menüben a feliratozót. Hasonló eredménnyel járunk, ha követjük
a File/New parancssort. A harmadik lehetőség: a fejléc menüi közül a Title menüre kattin-
tanunk. Ezen a helyen több paramétere is beállítható a feliratnak anélkül, hogy a maga a
feliratozó megnyílna.

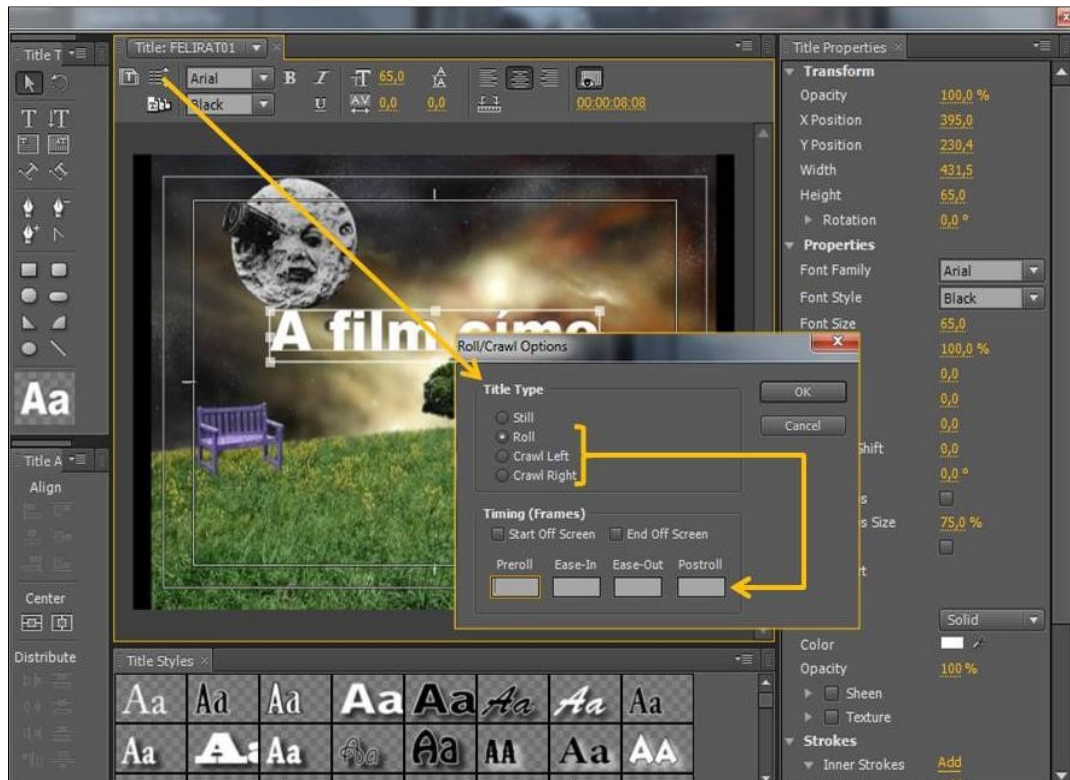


98. kép A feliratozó megnyitása



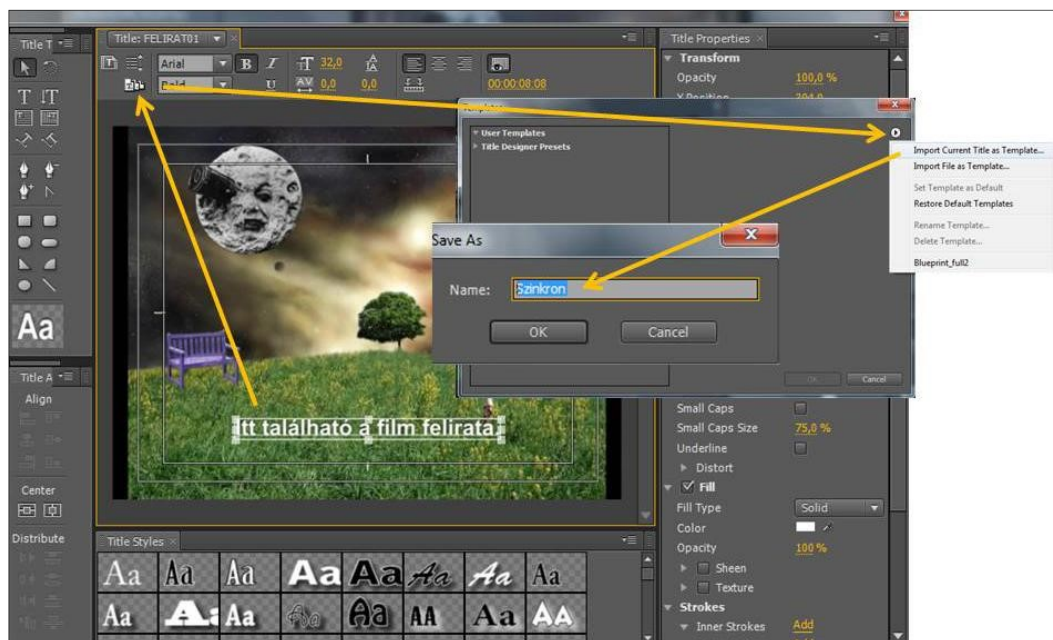
99. kép A feliratozó főbb lehetőségei

A feliratozón belül is megváltoztatható a kívánt feliratok megjelenése. A felirat megjelenése ikonra kattintva megjelenik egy ablak, melyben beállítható, hogy a szöveg, álló vagy mozgó legyen. Amennyiben mozgó szöveget választunk, akkor további beállítások állnak rendelkezésünkre. Eldönthetjük, hogy a kívánt felirat mikor, hol, hogyan jelenjen meg és mozogjon.



100. kép A felirat mozgásának beállítása

Az Adobe Premiere CS4 tartalmaz ugyan sablonokat, de adódhat olyan helyzet, amikor egyik sem felel meg a célnak. A feliratozóban, ha igényünk szerint elkészítünk egy olyan megjelenésű szöveget, amelyet feltételezhetően használni fogunk, el tudjuk menteni, és az behívható lesz, csak a szöveget kell aktualizálnunk.

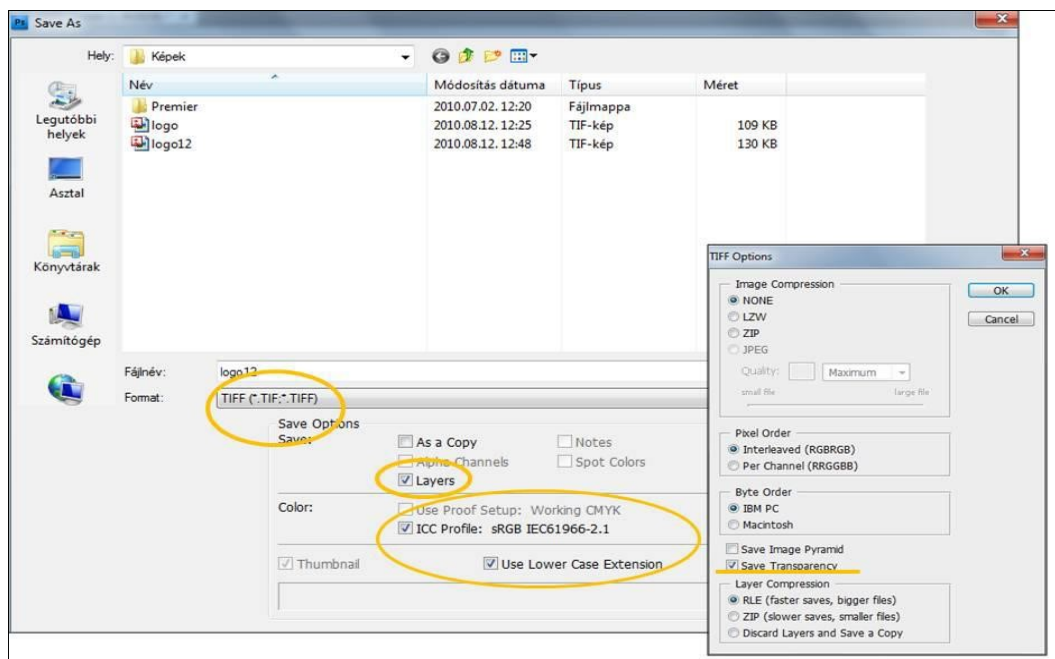


101. kép Új feliratsablon mentése

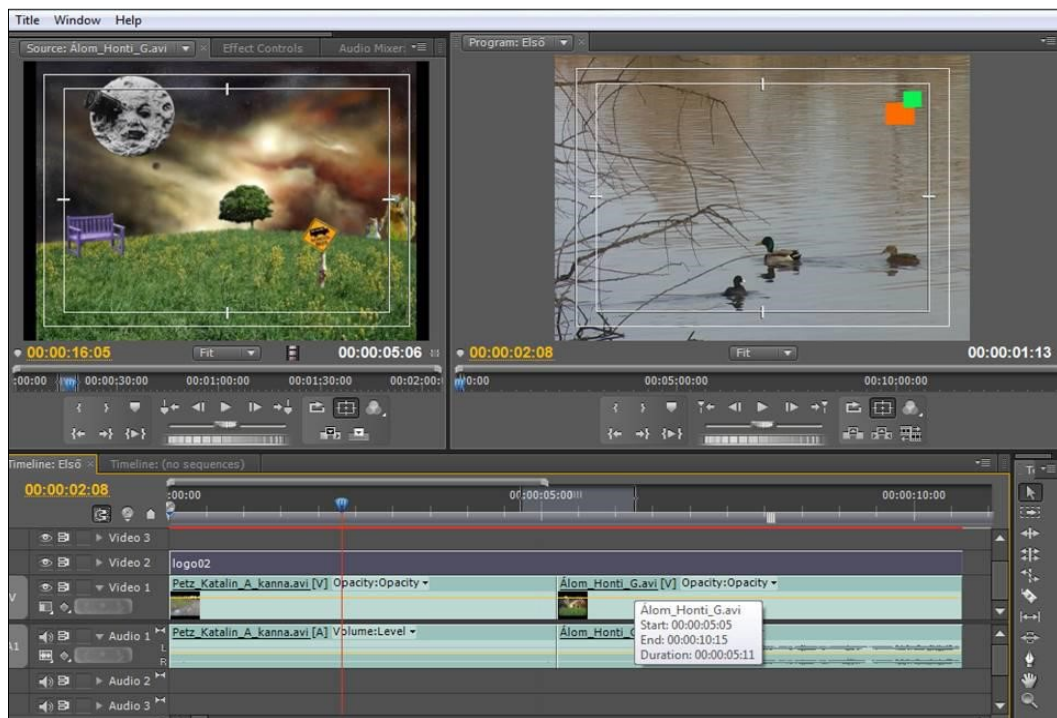
Tipikusan ilyen eset, amikor idegen nyelvű filmet magyar felirattal látunk el. Ilyenkor követelmény, hogy a szöveg mindig ugyanott és ugyanolyan formában jelenjen meg. Hasonló feltételeket kíván meg egy műsor feliratozása is. Ahhoz, hogy a műsor beazonosítható legyen, számára egységes megjelenést kell kialakítani. Az egységes megjelenés része a felirat is. Az új sablon használatánál először megnyitjuk a feliratozót, majd a sablonok közül kiválasztjuk az újat.

A feliratozó rendelkezik olyan egyszerű eszközökkel, melyekkel készíthetünk logókat is. Az így elkészült logó szintén elmenthető a sablonok közé. A logó ugyancsak a beazonosítást segíti. Kisebbségi költségvetésű televízióknál, stúdiókban, ahol erre a célra nincs külön eszköz, alkalmazható ez a módszer is.

Készíthető logó Photoshoppal is. Fontos, hogy a logó háttere másik rétegen legyen, és azt mentés előtt kapcsoljuk ki, valamint mentéskor TIFF formátumot válasszunk. A feljövő ablakban a mellékelt képen látható beállításokat kövessük. Ha ezeket betartjuk, az importált logó (jobb klikk/Logo/Insert Logo) kikulcsolódva jelenik meg. Az importált logó, pozicionálás után a sablonokba elmenthető, a fentebb ismertetett módon.



102. kép Logó importálása Photoshopból



103. kép A logó megjelenítése

5.12 AZ ADOBE PREMIERE CS 4 HASZNÁLATA III.

Ebben a fejezetben az Adobe Premiere CS4-es videó vágóprogram hangkezelési lehetőségeivel és a kiíráskor adódó teendőkkal ismerkedünk meg.

5.12.1 A hang kezelése a Premierre CS4-ben

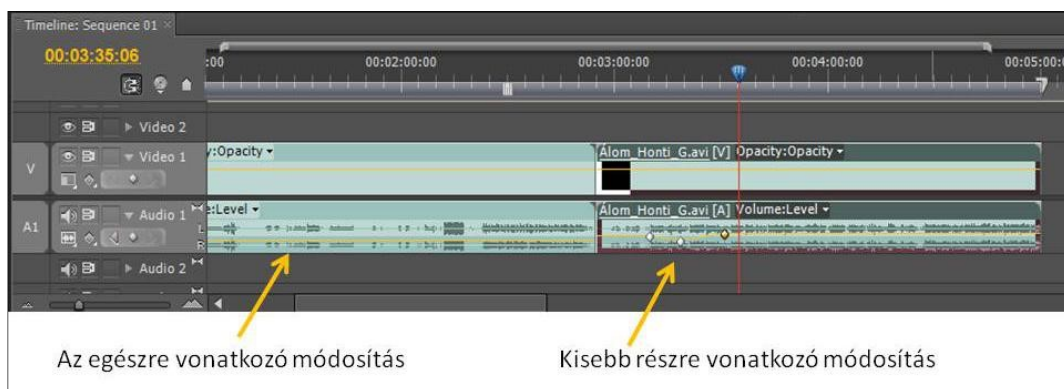
Ez a program ugyan videó vágásra készült, ennek ellenére gazdag lehetőséget kínál a hangfeldolgozásra is.

A felvételek bevitelkor már befolyásolhatjuk, milyen lesz a hangminőség a filmünkben. Nem mindegy, hogy 48, vagy 32 kHz-et választunk. A 48 kHz jobb minőséget fog eredményezni. Az sem mindegy, hogy a felvételünk saját hangján kívül, a projektbe importált hangok milyen minőségűek. A program leggyakrabban a Windows Waveform használja és ezt is fogadja leginkább.

A vágás során alkalmazandó hangokat ugyanolyan gondossággal kell kezelnünk, mint a videofelvételeket, vagyis azokat is a projektmappába kell helyeznünk, és egészen addig, amíg a végső forma el nem készül, meg kell őriznünk, mert hasonlóan módon poruljárhatunk, mint a videó nyersanyag kitörlése esetén.

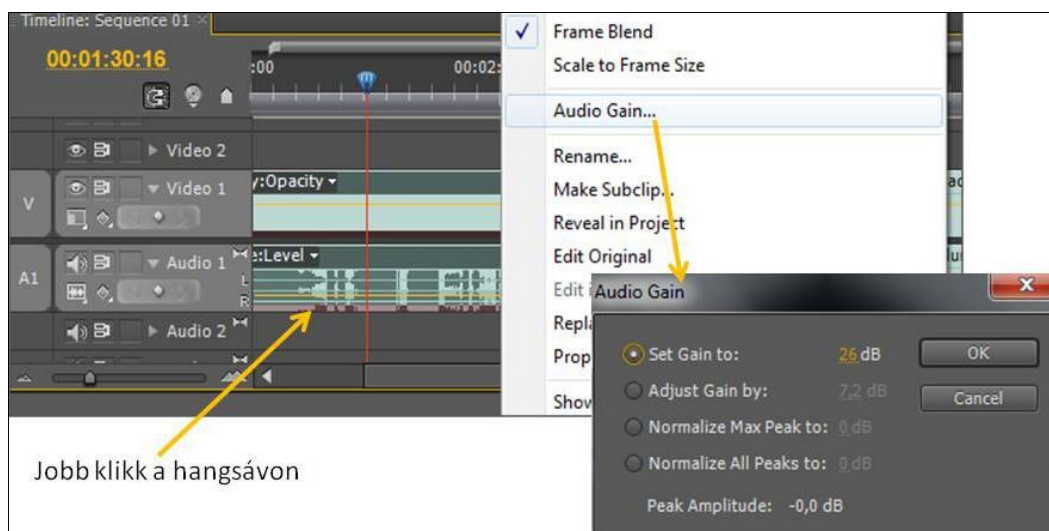
5.12.2 A hang kezelése a Timeline-on

A Timeline-on a hangerőt a hangsávban lévő vonal lejjebb-feljebb húzásával tudjuk szabályozni. A szabályozást úgy is végrehajthatjuk, hogy az az egészre vonatkozik, de kulcs képkockák kijelölésével, adott ponton is végrehajtható a hangkorrekció.

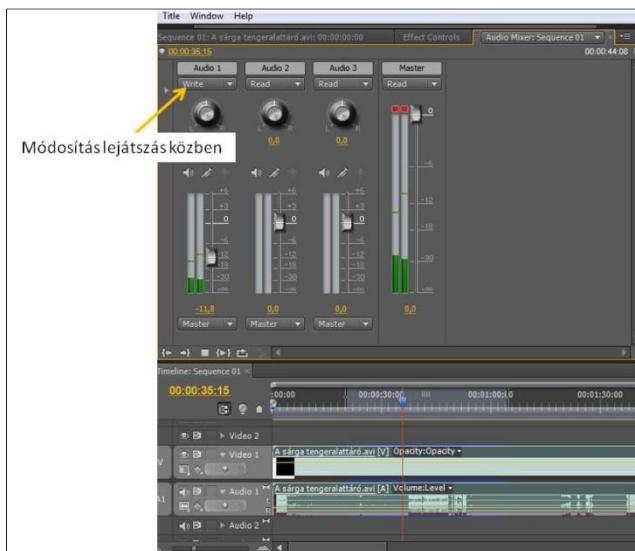


104. kép Hangmódosítás a Timeline-on

Finomabb beállítások végezhetők el az Audio Gain megnyitásával. Ezt a funkciót a jobb klikk a módosítani kívánt hangsávon/Audio Gain parancssorral érjük el. Itt kiválaszthatjuk a módosítani kívánt paramétereket.

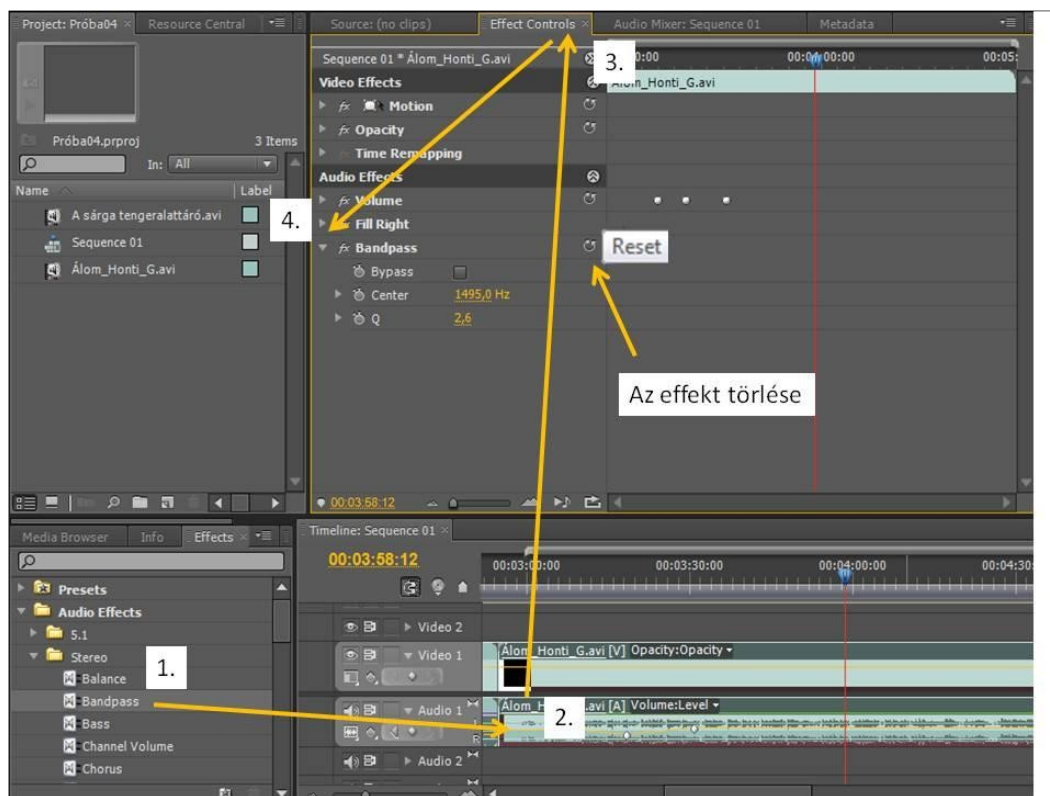
105. kép *Audio Gain*

Sokszor az adatok ismerete, beállítása nem helyettesíti a hallás alapján véghezvitt korrekciót. A Window/Audio Mixer parancssorral jelenik meg egy hangkeverő, ahol többféle beállítással egybekötve, hallásra, lejátszás közben, csúszkák húzogatasával lehet módosítani az értékeket.

106. kép *Audio Mixer*

A hangok módosításában további lehetőségek kínálóznak az Effect ablak, Audio Effects és Audio Transitions menüjében. Az általunk kiválasztott effektnek úgy szerzünk

értéket, hogy ráhúzzuk a módosítani kívánt hangra. A hangeffekt beállításait az Effect Controls ablakban hajthatjuk végre (Source Monitor felett érhető el)



107. kép Hangeffektek alkalmazásának lépései

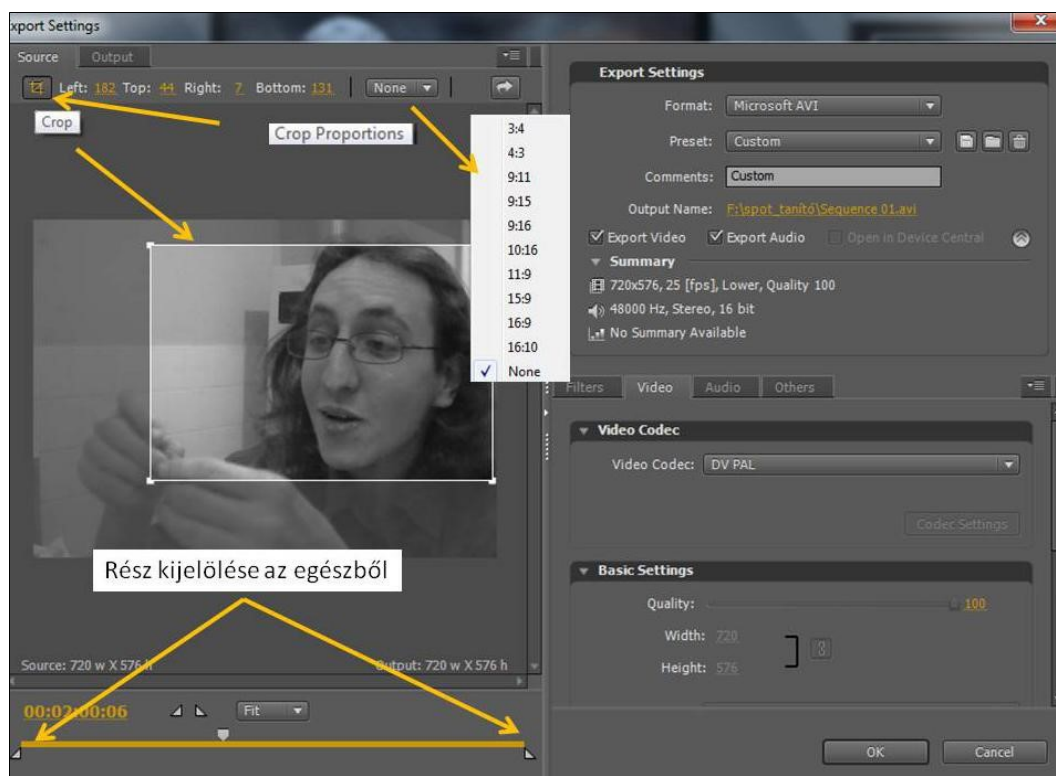
5.13 A KÉSZ FILM KIÍRÁSA

Az elkészült film kiírására az Adobe Premiere CS4 több lehetőséget kínál fel. A lehetőségek a File/Export/parancssorral érhető el.

A lehetőségek közül a legkézenfekvőbb megoldás a film DV videoszalagra történő kiírása, ebben az esetben csatlakoztatnunk kell vagy egy DV in-out-os kamerát vagy egy DV magnót. A kiírás ilyenkor valós idejű, vagy pl. egy 20 perces film kiírása is 20 perc. Ha a kiírás során a Media menüpontot választjuk, akkor több formátumot is elő tudunk állítani, melyeket a különböző beállításokkal érhetünk el.

Lehetőségünk van külön a hang vagy a videó elmentésére is, választásunknak a megfelelő parancs (Export Audio vagy Export Video) kipipálásával szerezhetünk érvényt.

A végső formátum mentésekor arra is van módunk, hogy a képmezőnek csak bizonyos része legyen látható, a Crop ikonra kattintva tetszőlegesen jelölhetjük ki ezt a részt. Lehetőségünk van arra is, hogy a film teljes hosszából kijelöljünk egy részt, és csak ezt mentjük el, vagy írjuk ki valamilyen hordozóra. Egy menüsorban valamely ismert képarány megtartását kérhetjük, de el is vethetjük.



108. kép Egészből rész kijelölése, mentése

5.14 ÖNELLENŐRZŐ KÉRDÉSEK

1. Milyen munkaszakaszokból épül fel a filmgyártás?
6. Melyek a legfontosabb dokumentumai a filmkészítésnek? Jellemezze őket!
7. Milyen hasonlóságok vannak a vágóprogramokban?
8. Mit jelent a projekt kifejezés a vágóprogramokban?
9. Mi az alapvető különbség a digitalizálás és a bemásolás között?
10. Melyik folyamatnak nagyobb a hardverigénye?
11. Milyen teendőink vannak egy projekt indításakor?
12. Sorolja fel a program megnyitása után lenyíló ablakokat és azok rendeltetését!
13. Fejtse ki a logózó működését, használatát!
14. Milyen lehetőségeket kínál az Adobe Premiere CS4-es program a hangkezelésre?
15. Milyen formátumokat kínál a program a kiírásnál?

5.15 AJÁNLOTT IRODALOM

Barna Tamás: *Videotechnika a gyakorlatban*. Budapest, Műszaki Könyvk., 1988
 Olsenius, Richard: *Digitális videó*. Budapest, Geographia, 2008 (National Geographic fotóiskola)